

3451 - ED. 29 - CR\$ 44.000,00

AÇÃO

PC: B-17, FORTALEZA VOADORA

GAMES

MEGA

DESCUBRA OS SEGREDOS DE

CHAKAN

SNES

ALIENS vs PREDATOR

UM DUELO ANIMAL



MEGA

STREETS OF RAGE 2 TOTAL

57 GOLPES E OS CHEFES

NES

MEGA MAN 5

ATÉ O FINAL, COM PASSWORDS.

**JAPONESES
TERÃO NOVO
MEGA DRIVE**

**ACHOU GANHOU
PRÊMIOS
INCRÍVEIS.**



POLE POSITION EM VIDEOGAME.



FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS

PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS. REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.
O MELHOR PREÇO DO MERCADO.

CONSULTE NOSSA LOJA
MAIS PRÓXIMA DE VOCÊ.

LKC

VÍDEO DO BRASIL

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
R. Mateus José, 1233 - V. Maria Baixa - CEP 02166 - Tel.: (011) 554-9418
FAX: (011) 554-8352 - São Paulo - SP

BREVE
LKC
QUARATINGUETÁ SP



LKC SÃO PAULO-SP - TATUAPÉ - R. Apicorana, 1209
LKC SÃO PAULO-SP - MOÓCA - R. do Orestão, 1240
LKC SÃO PAULO-SP - BROOKLIN - R. Guirapetes, 204
LKC GUARULHOS-SP - R. Barão de Mauá, 316 - Centro
LKC MOGI DAS CRUZES-SP - R. Oms Unger, 158
LKC BRÁSILIA-DF - SCLN 210 - Bloco C - Loja 33/35
LKC FÓZ DE IGUAÇU-PR - R. Manoel Rodrigues Filho, 41
LKC CURITIBA-PR - R. 24 de Maio, 765
LKC GOIÂNIA-GO - Shopping Center Dougaville - Térreo 1

LKC POUISO ALEGRE-MG - R. Cel. Cláudio Meyer, 160
P.A. Shopping - 4º Piso
LKC FORTALEZA-CE - Av. Engº Santana Júnior, 2828
Fax: (085) 234-2545
LKC CAXIAS DO SUL-RS - R. Pinheiro Machado, 1407
LKC MANAUS-AM - Villa's Shopping - Loja C/D -
Adrianópolis
LKC BELEM-PA - Av. Gov. José Malcher, 1677 - Altos
Fax: (091) 222-1414
LKC RIO DE JANEIRO-RJ - R. Conde de Buntim, 346 - Sl. 204

START

Mega
CHAKAN

Um game
cabeça! Você
vai queimar
as pestanas
para ajudar
um morto-vivo a
achar o seu descanso



SNES



ALIENS VS. PREDATOR

Com todas as rabadas,
dentadas e babadas a
que você tem direito

NES

MEGA MAN 5

Todas as fases, robôs, passwords e estratégias. Com 28
fotos para você arrasar!

SHOTS

Nintendo, Sega, NSK e NEC armam estratégias para este ano



NOSSO
SELO
ESPECIAL
PARA OS
GAMES NOTA 10



SUPER NES

Aliens vs. Predator	8
The Combatribes	10
Hyper V-Ball	11
Chester Cheetah	12
Tom e Jerry	13
California Games 2	14
Tetris 2 + Bombliss	15
Dicas	15

MEGA DRIVE

Chakan	16
Streets of Rage 2	18
Sunset Riders	21
Road Rash 2	22
Pigskin Football	23
Sonic 2	23

NINTENDO

Mega Man 5	24
------------	----

MASTER SYSTEM

Gauntlet	28
Impossible Mission	28

GAME BOY

Alien 3	30
Game Genie (acessório)	30

GAME GEAR

Taz-Mania	31
-----------	----

PC

B-17 Flying Fortress	32
----------------------	----

ARCADES

Robo Army	34
-----------	----

PILOTOS

Christian Zaharic, Marcelo B.
Mastafeli Chin, Marcos Roberto
de Lima, Tadeu Cerqueira
Pereira, Wagner P. Hernandez

SUPER NES



MEGA



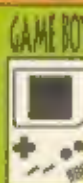
NINTENDO



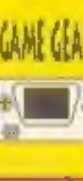
MASTER



GAME BOY



GAME GEAR



PC



ARCADES



SOS As dúvidas tiradas a limpo	4
CARTAS Você dá o recado	4
SHOTS O que rola no mundo dos games	6
TOP TEN Os dez mais detonados	7
AÇÃO GAMES CLUBE Classificados e desafios	36
PRÓXIMA EDIÇÃO O que vai rolar daqui a 15 dias	38



SUPER MARIO WORLD (SNES)

Já completei 95 fases do jogo e não consigo pegar a chave da fase Valley Ghost House, que fica do lado direito do Valley of Bowser 2. Já achei a chave, mas o espaço para pegá-la é muito pequeno. Gostaria imensamente de ter a ajuda de vocês, pois sabem de tudo.

IDÉRCIO M.C. ARANTES F^o
Araras, SP

Caro Idércio, a gente não sabe tudo não, mas o seu problema não é pequeno. Pegar essa chave é a coisa mais difícil do jogo. Faça o seguinte: saia correndo e dê um salto. Quando estiver no ar, vire a Direcional para tentar entrar voando e pegar a chave. É o único jeito. Boa sorte!

FATAL FURY (SNES)

No jogo Fatal Fury (edição n^o 25), quando dou o golpe do parafuso com o Terry não pinta o golpe que está na foto da revista. **ANDRÉ TOMIASO**
Rio de Janeiro, RJ

Você não endoidou não, André. Publicamos por engano a foto do golpe da tesoura. O golpe do parafuso é este da foto.



Em Fatal Fury, parafuso do Terry: ↓, ↑ + botão de soco ou de chute

PRINCE OF PERSIA (PC)

Gostaria de saber como faço para entrar nas passwords desse jogo para computador, já que vocês disseram (na edição 25, na seção de Game Gear) que todas as versões desse jogo possuem passwords. **ANTÔNIO CARLOS S. BECK F^o**
São Vicente do Sul, RS

Ao contrário das versões para console, o jogo para computador tem uma única supersenha de acesso. Faça o seguinte: após entrar no diretório do game, chame-o com o comando "Prince megabit 6". Você já começa na fase 6. Troque o número depois da palavra megabit pelo da fase que quiser. Isso vale até para a fase 14, que é a última.

Essa senha de acesso permite

outras 11 mudanças. Damos os comandos das principais: Shift + ← + ← (aumenta o tempo para resgatar a princesa), Shift + ← + ← (aumenta o nível de energia) e Shift + ← + ← (leva para a fase seguinte).

TOM & JERRY (Master)

Como faço para passar do cachorro na fase do Quarto das Crianças?

MAYRA CALESTINI
São Paulo, SP

Olha aí as leitoras aparecendo! Não é difícil, Mayra. Você tem de ir por cima. Olhe bem que você vai ver uma plataforma. OK?

ALEX KIDD IN THE MIRACLE WORLD (Master)

Depois que mato Janken, O Grande, vou para o Lago Cragg e chego em um lugar sem saída com cinco caixas no chão. O que eu faço para passar ali? **ANAMIR TULER JR.**
São José dos Campos, SP

Em primeiro lugar, Anamir, você tem de ter pego a Pedra Hirota, que está no castelo do Reino de Nibana. Na pedra está a combinação para ser seguida, pisando as pedras rosas (não são caixas não) na ordem, con-

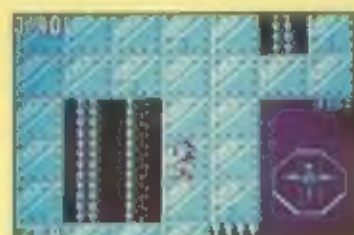
forme o desenho de cada uma. A sequência é: primeiro a pedra com o sol, depois a das ondas, depois lua, estrela, sol, lua, ondas, peixe, estrela, peixe. Pronto, agora é só subir e pegar a coroa.

SONIC 2 (Master/ Game Gear)

Onde fica a quinta esmeralda (Fase Gimmick Mountain Zone)? Já procurei na tela Intelra e não encontro a bendita.

PEDRO A.P. KODAIAN
São Paulo, SP

As dicas completas para pegar as esmeraldas, com fotos, saíram nas edições 26 e 27. Mas decidimos dar uma colher de chá, porque essa esmeralda é a mais difícil do game, tanto na versão de Master quanto na de Game Gear.



Depois de passar pela rampa com espinhos no teto, vá para a direita até achar este local da foto: o Sonic só entra pelo segundo bloco. Depois, vá para dentro para achar a esmeralda.

CARTAS

RYU NO MEGA

Por cartas e telefonemas, uma legião de leitores quer saber: "Quando vai sair Street Fighter 2 para Mega Drive?"

Vamos responder para todos de uma só vez. Primeiro, a Capcom, empresa que criou o jogo, autorizou a Sega a lançar o game para Mega CD, e não para o Mega Drive ou Sega Genesis de cartucho. Segundo, depois de dar a boa notícia, a Sega não tocou mais no assunto e ninguém sabe quando vai sair. O único jeito é esperar.

DEFENSORES

Por que a Nintendo é idolatrada e a Sega, diminuída? Por que o Master, sendo um console muito mais potente que o Nintendo 8 bits, é considerado

inferior? Por que nas matérias de Mega Drive são feitas tantas comparações com os jogos de Super NES? E qual a razão para comparar todo jogo de luta da Sega com o Street Fighter 2? **ASS. OS DEFENSORES DA SEGA**
Brasília, DF

Numa revista que fala de vários sistemas, é natural comparar jogos e videogames. Assim como comparamos jogos de Mega como o de Super NES, também os jogos de Super NES são comparados com os de Mega. A Nintendo não é idolatrada, mas reconhecida como uma líder mundial no ramo dos videogames, enquanto a Sega tem como principal qualidade sua excelência no desenvolvimento de tecnologia. O Master System,

de fato, tem algumas características superiores ao Nintendo 8 bits, mas infelizmente é um equipamento muito menos difundido que o seu concorrente. Como vocês sabem, a própria Sega não está mais desenvolvendo jogos para o Master. Por fim, Street Fighter 2 é, até agora, o melhor jogo de luta disponível num videogame de 16 bits. Até que algum outro jogo o supere, ele será sempre um ponto de referência para a avaliação de jogos de luta.

SEGA CD

Acabo de comprar um Sega CD e gostaria de saber se vocês pretendem publicar matérias sobre os jogos deste aparelho. **RAFAEL L. PEREIRA**
Taubaté, SP

Claro, Rafael. Já encomendamos um Sega CD pra redação e logo logo estaremos fazendo matérias chocantes com os lançamentos dele. Aguarde.

SUPER NES

Tenho um Super NES "baby". Se eu tirar as peças para o encaixe do cartucho, ele vai aceitar cartuchos japoneses? **EDUARDO SAGAWA**
São Paulo, SP

Não sabemos o que exatamente você chama de Super NES baby - provavelmente é a versão do aparelho que vem com apenas um joystick e sem cartucho, né? Seja como for, pode tirar estas travas e usar cartuchos japoneses numa boa, pois vai funcionar.

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

Lar Doce Lar



THAS



AS QUATRO GRANDE AFIAM AS GARRAS

SEGA PODE APERFEIÇOAR SEUS CONSOLES

Nos últimos meses, tem sido difícil encontrar Mega Drive e Mega CD no Japão. Algumas lojas até pararam de vendê-los, pois a procura é muito pequena. Mas há males que vêm para bem. De acordo com uma revista japonesa, a Sega já considera a possibilidade de lançar uma nova versão destes dois equipamentos para melhorar a velocidade e a resolução gráfica de seus jogos. Assim, ela teria melhores chances de competir no mercado japonês.

O Mega CD 2 viria com um processador mais rápido (cujo nome ainda não foi divulgado) e um joystick de seis botões. Vocês estão pensando no que eu estou pensando? Yes, *Street Fighter 2* no Mega CD 2 com um joystick completo!

O Mega Drive 2 viria com o mesmo processador do CD ROM e com um mouse. Mouse, vocês já devem estar ligados, é um acessório muito usado para computadores e que pode substituir o joystick em alguns jogos. *Tetris 2* e *Populous 2*, são dois exemplos de games muito apropriados para o uso do mouse.

Tudo é muito lindo, tudo é muito bom, mas falta saber uma coisa: o que vai acontecer com os atuais Mega Drive e o Mega CD? Sim, porque dificilmente os jogos criados para os novos consoles (que serão mais sofisticados) rodariam nos aparelhos atuais. Bem, vamos aguardar que a Sega confirme estas notícias e explique sua nova estratégia para os ansiosos gamemaniacos.

NINTENDO ACELERA PRODUÇÃO DE JOGOS

Depois do susto que levou com a união entre Sega e NEC, a Nintendo resolveu fazer umas mudanças em sua linha de trabalho. A mais importante foi a reorganização de seu centro de desenvolvimento de jogos, que foi reforçado com jovens recém-formados nas universidades japonesas. A Nintendo quer sangue novo e idéias diferentes para seus jogos.

Jovens integrantes da equipe da empresa entendem tudo de software. Eles levam o trabalho tão a sério que fazem até encenações teatrais para poder desenvolver o movimento dos personagens com mais realismo. Para ter certeza de que os novos games vão mesmo agradar, a Nintendo também convida seus próprios consumidores para testá-los e dar opiniões que possam ajudar no aperfeiçoamento do trabalho.

NEC MELHORA SEUS GAMES E AUMENTA PREÇOS

A Nec resolveu investir pesado na produção de jogos para o seu PC Engine. Seu objetivo é superar o faturamento da Nintendo no mercado japonês. Que desafio, hein? É, mas a empresa mostra que está com muita disposição.

Ela resolveu aumentar sua equipe de programação e determinou que os jogos tenham mais memória, melhor resolução gráfica e trilhas sonoras muito sofisticadas. Sabiam que a Nec contrata orquestras para fazer as músicas de seus jogos?

A empresa não quer apenas ter games melhores, mas também em maior quantidade. E anunciou que vai se dedicar com muito carinho ao desenvolvimento de jogos baseados em desenhos animados japoneses, como *Yamato* e *Silent Mobius*. Este último fez tanto sucesso no Japão que chegou a superar o sucesso de *Akira*.

O lado não muito animador disso tudo é que os japoneses terão que preparar seus bolsos. Os jogos da nova safra estão custando mais caro que o normal. Os japoneses chiaram, mas nem por isso deixaram de comprar os irresistíveis lançamentos para o PC Engine.

NEO-GEO JÁ TEM FATAL FURY 2



Fatal Fury 2 foi o jogo mais esperado dos últimos tempos para a galera do Neo-Geo. E valeu a pena. Lançado há pouco no Japão, o game mantém a dupla de irmãos Terry e Andy Bogard. Os outros seis personagens são inéditos: Joe Higashi (China), Kim Hwang (Coreia), Big Bear (Austrália), Chen Sinzan (Inglaterra), Jubei Yamada (Japão) e Mai Shirami (Japão). Ah! Mai



Sega pensa em lançar duas novas versões de console 16 bits. Enquanto isso, Nintendo, NEC e SNK investem na melhoria dos jogos. Acompanhe! Este vai ser um ano muito quente!



a única mulher do jogo.

Todos os lutadores têm golpes diferenciados e mais de uma magia. Os cenários das lutas são de lugares famosos, como o Grande Canyon, nos Estados Unidos ou o Coliseu, em Roma. Os combates podem ter até chefe contra chefe, num duelo de magias que provoca grandes estrondos. Se você já está com água na boca, se ligue neste pequeno detalhe: o jogo tem 106 Mega de memória. É ruim, hein?

KONAMI TAMBÉM FABRICA ACESSÓRIOS



Você sabia desta? Além de jogos chocantes, a poderosa Konami também é uma fera no desenvolvimento de acessórios para o Super Famicom (o Super NES dos japoneses). Uma de suas invenções é o joystick com membrana sensível. Em vez de botões, este tipo de controle possui sensores que funcionam com o simples toque dos dedos do jogador, sem que ele tenha que fazer pressões ou estorços. Joystick sem fio para o Super Famicom também é obra da Konami.

Agora, interessante mesmo é o multiadaptador que conecta quatro controles no lugar de um só. Traduzindo: ele serve para que até oito pessoas possam participar de um jogo ao mesmo tempo e ligadas a um único console. O acessório é muito útil para os complicados RPGs japoneses.



NOVO JOYSTICK ACABA COM CALO NO DEDÃO

De tanto jogar videogame, tem muita gente por aí com calo no dedão. Isso para não falar nos casos perdidos, de pessoas que ficam com inflamação no músculo do braço de tanto jogar. O grande culpado por estes problemas é o botão Direcional, que na maioria dos joysticks não é nenhum pouco confortável de ser usado.

Por isso a fabricante americana Triax lançou, nos Estados Unidos, um novo modelo de joystick que vai acabar com o calo no dedão de muitos gamemaniacos. O Turbo Touch 360, como é chamado, usa um sensor no lugar do tradicional botão Direcional. Para movimentar personagens e objetos na tela, basta deslizar suavemente o dedo sobre o sensor.

Além de confortável, o Turbo Touch é bastante preciso. Movimentos em diagonal, meias-luas e voltas completas com o Direcional ficam muito mais simples. O acessório tem o tradicional formato bumerangue e vem até com botões para as funções turbo ou auto-fire. As versões para Mega Drive e Super NES custam 30 dólares nos EUA; a de Nintendo 8 bits custa 20 dólares.

TEC TOY GARANTE: NÃO VAI FALTAR JOGO PARA MASTER SYSTEM

Durante a feira de eletrônica de Las Vegas, em janeiro, a Sega anunciou que estava abandonando a produção de jogos para o Master System no Japão e Estados Unidos. Segundo a Tec Toy, porém, a produção de games para outros países - inclusive o Brasil - vai continuar normalmente. Além da Sega, diz a Tec Toy, existem outras empresas que fazem games para o Master, como a Acclaim, Tengen e Domark, e que elas têm vários lançamentos programados para este ano. Os donos dos 600 mil Master que existem no país podem dormir sossegados.

TOP TEN

Este é o verão do Sonic. Em janeiro, o porco-espinho bateu Street Fighter 2 na preferência dos gamemaniacos. Mesmo assim, os jogos de luta ocupam quatro posições na parada de sucessos. Preferência total para a pancadaria!!

DICA

SE VOCÊ NÃO QUISER RECORTAR A SUA REVISTA, MANDE XEROX DO CUPOM PARA PARTICIPAR, PREENCHA ESTE CUPOM E MANDE PARA NOSSO ENDEREÇO

- 1 - SONIC - MEGA DRIVE
- 2 - STREET FIGHTER 2 - SUPER NES
- 3 - TARTARUGAS NINJA 3 - NINTENDO
- 4 - SONIC - MASTER SYSTEM
- 5 - TURTLES 4 - SUPER NES
- 6 - STREETS OF RAGE - MEGA DRIVE
- 7 - DESERT STRIKE - MEGA DRIVE
- 8 - CHUCK ROCK - MEGA DRIVE
- 9 - SPIDER-MAN - MEGA DRIVE
- 10 - ASTERIX - MASTER SYSTEM

TOP TEN - AÇÃO GAMES

Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900

MODELO/CONSOLE

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> MASTER SYSTEM | <input type="checkbox"/> SUPER NES |
| <input type="checkbox"/> MEGA DRIVE | <input type="checkbox"/> COMPATÍVEIS NINTENDO |
| <input type="checkbox"/> GAME GEAR | (Phantom System, Hit-Top Game, Dynavision II e III, Bit System, Super Charger e Geniecom) |
| <input type="checkbox"/> GAME BOY | |

NOME DO JOGO _____

Nome _____

Endereço _____

Bairro _____ CEP _____

Cidade _____ Est. _____

Data do Nascimento _____ DDD _____ Telefone _____

Quase todo jogo é a mesma coisa: você fica com o cara "normal", forte, musculoso e no fundo, no fundo, bonzinho. E tem que enfrentar um monstro mais horripilante e poderoso que o outro. Pois se você sempre teve vontade de jogar com o monstrinho, *Aliens vs. Predator* vai lhe dar esta chance. O jogo consegue reunir as duas mais asquerosas criaturas do cinema num mesmo game. É a sua oportunidade de usar as invejáveis armas do Predador ou o aquela esticada de boca do Alien. Divirta-se.



PREDATOR

A	Soco de baixo para cima
Y	Soco direto
X	Soco de lado
B, A	Voadora
DOIS TOQUES PARA A FRENTE, Y	Rasteira
B	Pulo
L ou R	Defesa

ALIEN

Y	Patada
A	Rabada
X	Esticada de boca
DOIS TOQUES PARA A FRENTE, A	Rasteira
CHEGAR PERTO DO PREDADOR E APERTAR A	Jogada para cima
R ou L	Defesa

QUANDO VOCÊ E SEU ADVERSÁRIO PULAREM AO MESMO TEMPO, APORTE QUALQUER BOTÃO PARA JOGAR O OPOSTO NO CHÃO



VERSUS MODE

Jogando em dupla, cada participante escolhe seu personagem e parte para a luta cara a cara. Apesar de bem diferentes, os dois lutadores têm as mesmas chances de vitória. O Predador pode usar suas voadoras e socos poderosos e o Alien tem o golpe com a cauda e sua temível esticada de boca.

Modo 1 jogador

No modo 1 jogador, você usa o Predador para eliminar os aliens que invadiram o planeta Vega 4, no ano de 2493. Um verdadeiro exército daqueles monstros esqueléticos tentará detê-lo. Com apenas seis fases, este jogo até que não é muito longo. Mas leva tempo para chegar ao final das fases, pois o jogo não o deixa avançar enquanto você não detonar todos os inimigos do pedaço. Na tela de opções, você pode configurar o game para quatro níveis de dificuldade, até nove vidas e três Continues.

Armas e poderes

Só no modo 1 player é que o Predador utiliza todas o seu potencial de luta. No chão ele pode apanhar um item que ativa seu sistema de camuflagem e também dois tipos de armas. E quando as coisas ficam difíceis, dá para apelar para o canhão que ele traz no ombro. Ele gera três tipos de tiro, mas consome energia.

Como usar o canhão

Na parte superior esquerda da tela há um medidor de energia com três cores: branca, amarela e azul. Segurando o botão X, o medidor vai enchendo. Ao completar a parte branca, o canhão solta um tiro fraco. No nível amarelo, o tiro é uma bola de plasma. E no nível azul ele provoca uma verdadeira chuva de radiação que atinge tudo o que está na tela. Mas atenção: quanto maior o nível usado, mais energia perde o personagem.

MOVIMENTOS

USANDO A CONFIGURAÇÃO DE JOYSTICK:

- Y - Ataque
- B - Pulo
- X - Poder



B + Y - Voadora giratória

- Y - Soco
- Dois toques para a frente, Y - Rasteira
- B, Y - Voadora
- Grudar no alien e apertar Y - Cotovelada



Aperte X para encher o medidor da direita até o nível desejado, soltando-o em seguida. O poder do canhão é implacável!

OS TIPOS DE ALIENS E COMO ENFRENTÁ-LOS

ALIENS PEQUENOS



Aparecem no jogo inteiro, normalmente em grupos. A melhor tática para combatê-los é tentar usá-los como escudo para lutar contra os chefes de cada fase. São os menores e mais comuns dos alienígenas, mas quando se reúnem em um número alto podem ser perigosos.

ALIEN ESMAGADOR



Você o encontrará no final da segunda fase. Ele tentará prensá-lo no canto da tela, e aí você vai ficar realmente encrencado. Fuja! Use todo o seu estoque de rasteiras e voadoras. Se puder, use também a caneta.

ALIEN CABELUDO



O último chefe. Ele vem atropelando de um lado para o outro e, se pega você, dá uma série de tapas. O melhor é usar a fumaça branca, movendo-se para cima ou para baixo na tela, e tentar prender o bicho num dos cantos. Ah, manda soco pro cima.

ALIENS RASTEJANTES



São aqueles filhotes de alien que saem dos túneis. O melhor é desviar ou usá-los como escudo para lutar contra os chefes de cada fase. O melhor jeito de matá-los é usar a caneta.

ALIEN PÁSSARO



É o chefe da quarta fase. Tem um ataque tipo ave de rapina, tentando pegá-lo com as garras. O melhor aqui é usar voadoras portáteis.

ALIEN DOS ESGOTOS



Chefe da primeira fase. Ele aparece, escondendo-se na água e volta a aparecer. Lute com voadoras e rasteiras. Cuidado: quando ele apanha muito, dá cambalhotas tipo Blanka.

ALIEN COBRA



Aí de você se chegar muito perto deste alien, que é o chefe da quinta fase. Ele lhe agarra e tira sua energia com mordidas. Arrisque umas voadoras, mas de longe.

ITENS	
Use Y para apanhar itens e armas	
	É a arma mais forte do jogo
	Arma de poder médio
	Recarrega parte das energias
	Recarrega todas as energias
	Dá o poder da camuflagem temporária
	Pontos

THE COMBATRIBES

THE COMBATRIBES / Técnicas			
Luta		1 ou 2 jogadores	
12 Mega			
			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	VERSUS

Para os ratos dos arcades, este jogo é um velho conhecido. É famoso por seus golpes brutais, tipo bater as cabeças dos inimigos uma na outra, dar violentas machadadas ou pauladas e outras coisinhas leves. Nesta versão para o Super NES, os programadores do jogo resolveram manejar um pouco na violência e tiraram os banhos de sangue que pintam na versão original em arcade. No mais, o jogo é muito parecido, tanto em matéria de movimentos como gráficos e trilha sonora.

Salve-se quem puder

Combatribes tem, ao todo, 16 personagens. Jogando sozinho ou em dupla contra o computador, você poderá escolher entre três truculentos lutadores, que enfrentam os inimigos de mãos limpas. Todos os outros caras que você encontra no jogo estão disponíveis para usar no Versus Mode. Alguns deles, porém, são totalmente apelões. Tem neguinho neste jogo que usa até fuzil, tora de madeira, machado e taco de pólo. Uma covardia.

VERSUS MODE

Neste modo de jogo, os combates rolam cara a cara em três cenários. escolher. Tirando os três lutadores principais, os outros 13 personagens da lista de opções ficam disponíveis conforme a password que você usa. Use a senha 9207. Ela permite que você escolha qualquer um deles. Se vale a pena lutar com os chefes.

Fats



O gordão usa uma tora de madeira para acertar seus inimigos. Seu melhor movimento é o golpe especial, em que ele dá pauladas rápidas.

Salamander



Com o golpe especial, ele pode atingir inimigos a distância com seu sopro de fogo. Mas o movimento mais legal é o de defesa. Salamander fica invisível e pode bater à vontade.

MODOS 1 OU 2 PLAYER

Escolha um dos três lutadores principais do game e parta para a luta. São cinco fases, sempre com chefes no final. A cada fase completada, você ganha uma password.

BERSERKER



98 quilos, 2,15 metros. Rapidez, força, resistência e agilidade equilibradas. Golpe especial: joelhada

BULOVA



106 quilos, 2,08 metros. Lutador forte e resistente, porém lento e pouco ágil. Em seu golpe especial, Bulova sai correndo e dá uma cotovelada

BLITZ



90 quilos, 2,11 metros. É o mais rápido e ágil de todos, mas a sua pancada é fraca e tem pouca resistência. Golpe especial: voadora

OS GOLPES MAIS RADICAIS

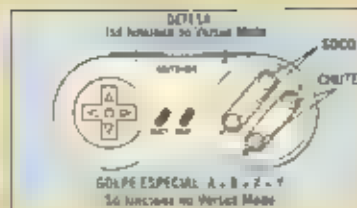
PARA USAR NO MODO 1 OU 2 PLAYER



RODAR O ADVERSÁRIO PELO PÉ: quando o inimigo estiver deitado, chegue perto e aperte Y



BATER COM O TACÃO NA COSTA: quando estiver perto do adversário, aperte Z e aperte Y

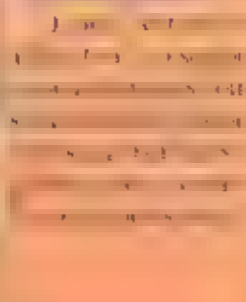


Swastika

Apesar da semelhança com Bison, este personagem é na verdade um robô com uma potente metralhadora embutida no corpo. Use o comando de go-pi- ncha, para ativar



Windwalker



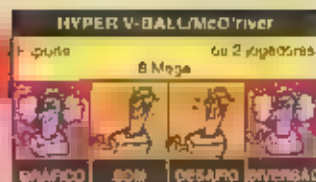
Trash

Isando um inimigo pelo cabo longo, este personagem pode atrair inimigos para perto. Use o comando de go-pi- ncha, para ativar



Superman

É a mais poderosa chefe do jogo. O movimento mais radical dela é o supercoice do jogo. Basta usar o vi- lho e bom comando de golpe especial



Jogos de esporte são uma das maiores paixões dos americanos. A lista de games do gênero para o Super NES é bem menor que a do Mega, mas aos poucos a Nintendo vai investindo no ramo. Este jogo de vôlei, por exemplo, é bem legal e criativo. Você pode fazer torneios reunindo as melhores seleções do vôlei masculino e feminino. E a que é mais legal: jogar também com times de robôs

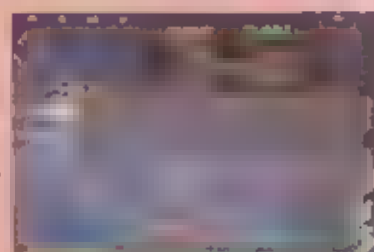
Jogando V-Ball

A variedade de jogadas é grande: cinco tipos de saques e oito modalidades de ataque, sem falar nas fintas, bloqueios e outros truques. Os comandos são fáceis e funcionam de igual no caso dos robôs é o efeito das jogadas: as cortadas são muito mais fortes e alguns saques têm efeitos especiais. Além, a grande curiosidade do game é jogar com eles

ALGUMAS JOGADAS IMPORTANTES

Saque

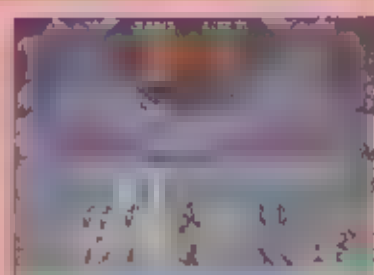
Com o Direcional o sacador levanta a bola. Quando ela ficar vermelha, aperte B. Jornada nas estrelas - Use ↑ Viagem ao fundo do mar - Use Direcional para frente



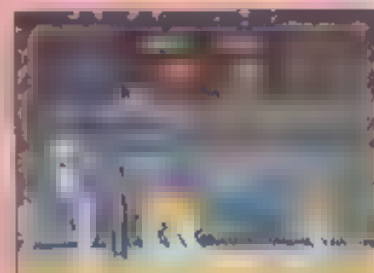
O JOGADOR QUE FICAR É O QUE VAI RECEBER A BOLA

Levantamento

Os comandos abaixo devem ser dados antes de o cortador receber a bola. Levantamento alto junto à rede: use ↑ Levantamento baixo junto à rede: use ↓ Levantamento para o meio da quadra: use Direcional para trás

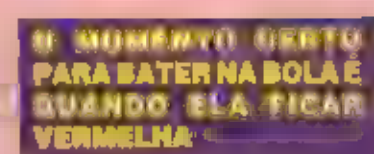


Os comandos do Direcional devem ser dados antes de o cortador receber a bola. Colocar a bola no meio da quadra: ponha o Direcional para a frente Colocar a bola perto da rede: ponha o Direcional para trás Dar a deixadinha: Aperte ↑







Finta

Em qualquer momento do jogo, aperte B. Isso fará com que a bola fique vermelha quando a bola estiver com o adversário, claro



O PRÓPRIO JOGO ESCOLHE O JOGADOR QUE VAI TOCAR NA BOLA. BASTA VOCÊ DAR O COMANDO CERTO NA HORA CERTA

CHESTER CHEETAH

CHESTER CHEETAH / Kanako			
Aventura	5 Moça	1 jogador	
			
GRÁFICO	SOM	DESENHO	DIVERSÃO



Chester Cheetah é uma onça bastante sossegada e matreira, mas não está para brincadeiras. Você vai dar uma força pro Chester encarar esta missão: encontrar sua moto que foi roubada pelo queixado vilão Eugene num enorme zoológico. Mas este tal de Eugene é um autêntico "cabriteiro" o cara desmontou a motocicleta do Chester, e você vai encontrar as peças separadamente no final de cada fase.

Um detalhe superinteressante deste game são as cores. Tudo é muito colorido, telas e fuses deslumbrantes, nuances gráficas detalhadas como Chester andar gingando e até tocar guitarra. Um sarro!

Fase 1

Four corners zoo park

Você vai ter que dar o melhor rolê pelo zoológico, detonando e se desviando de tartarugas e bichos-molinhas. Não encoste nos riachos, pule-os. Afinal, Chester é um felino. Tome cuidado com os peixes saltadores, mas fique sabendo que eles podem servir como trampolins para pegar itens que estão no alto.

Há coisas que serão encontradas nos hueiros. Entre e ache muitas patas, óculos e outros itens importantes. E atenção: os pneus da moto estão escondidos em algum buraco. Ache-os e termine a fase.



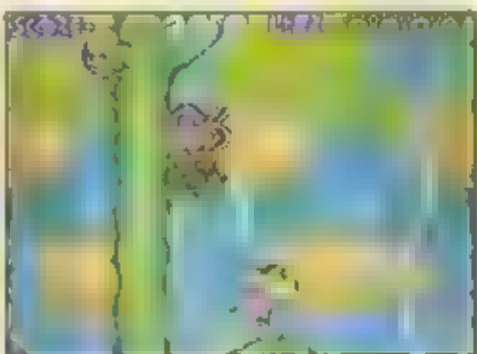
E inútil atacar esta estranha máquina, comandada pelo mascote de Eugene. Só tente desviar-se.

SE VOCÊ CONSEGUIR PEGAR TODAS AS PATAS PEQUENAS DE QUALQUER UMA DAS FASES DO GAME, GANHA UM CONTINUE

Fase 2 Monkey pits

Aqui, tudo rola no meio do matagal, onde você vai encarar porcos-espinhos, bichos-proguiças, cangurus boxeadores e lobos. Você já sabe: acabe com todos eles.

O principal meio de transporte é o cipó. Use e abuse de todos. Procure o macaquinho e deixe que ele o acompanhe por toda a fase.



Ei! Olha o macaquinho pegando o quadro da sua moto. Mas calma: ele vai entregar a peça a você e a fase acaba.

Fase 3 Gator alley

Chester vai ter que tomar cuidado para não cair num rio enorme, onde a fase rola. Ao encostar na água, adeus mais uma vida. Utilize pontes, troncos e os narizes dos jacarés como forma de apoio. Arrase com os caramujos pentelhos.

Logo adiante, pegue uma pequena lancha e vá em frente. Você vai acabar encontrando o malvado Eugene pilotando uma outra lancha que reboca o guidão da moto de Chester. Pegue o guidão e puxe o carro ou melhor, a lancha.



Pegue carona com o hipopótamo para não cair no rio, mas nem tente encostar na guitarra.

Fase 4 Hidden caves

Agora, você vai ter que se aventurar numa caverna escura. Chester acende um fósforo e a longa caminhada começa. Fique esperto com o teto da gruta, pois frequentemente caem estalactites e pedras grandes. Acabe com os morcegos, principalmente com os menores, que grudam em seu rosto e diminuem sua velocidade. Também não deixe barato pra um leão pirata e pra um porco-espinho que surgem para acabar com seu rebolado.

Mais adiante, você deve usar um cartinho e andar agachado nele.



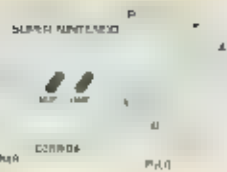
O mascote de Eugene fica no vagãozinho, atirando pedras em você. Ataque-o a cada três pedradas.

Fase 5 Bird houses

Use o trampo, um que fica no topo de uma das várias árvores dessa fase. Pule, do do trampolim, Chester voa pra dentro de uma nuvem e sai montado numa borbolenta. No céu, desvie dos ataques de pombos-correios, vespas, gaviões com capacete e mississ.



Passa por cima do helicóptero e desvie do pássaro. O pombo acaba jogando bombas em Eugene.



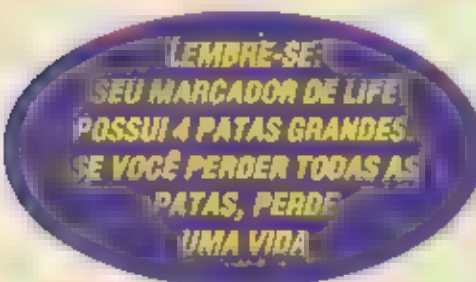
Fase de bônus

Para detonar fases de bônus e engor-
dar o piscar pegue os skates que pintam
aleatoriamente pelo game. Cada skate
vale um bonus.

A única penteição é o cachorro
mascotinha do vilão, que pinta com um trator
para tentar acabar com a oncinha malandra.
Basta pular o veículo e faturar as patas.



Com o skate, Chester roda numa enorme avenida
e tem de pegar o maior número de patas que puder.



ITENS

	vale pontos
	preenche o life
	elimina todos os inimigos que estão na tela
	para correr
	vale fase de bônus
	fazem enxergar itens invisíveis

TOM E JERRY

Se você é fissorado no duplo Tom & Jerry e estava aguardando um game para
a Super NES, muito bem, sua hora chegou. Tom & Jerry da HI Tech Express
foi lançado oficialmente em janeiro, nos Estados Unidos, e já está pintando nas
lojas daqui. O game tem pelo menos uma grande diferença da versão da Sega para
Master: desta vez você é Jerry e pode fazer o gato dançar bonito. Mas o cartucho
é caro, então não é tão óbvio. Tom e Jerry mereciam um game mais caprichado.

Jerry procura queijo

Seu objetivo é atravessar todas as
fases, deturpando o mundo. No modo
dois jogadores, se o jogo é o ratão, Jerry
Espeto, sobrinho de Jerry, e cada um
tem sua chance para limpar a fase. A
placa em forma de luvinha indica o final
da fase. Você começa com três vidas e
deve pisar em insetos, debulhar
frangos (e) e andar sobre cordões
ligados por roldanas. Cuidado pra não
cair, pois Jerry e Espeto morrem fácil-
mente. Na etapa do skate, não em este nos

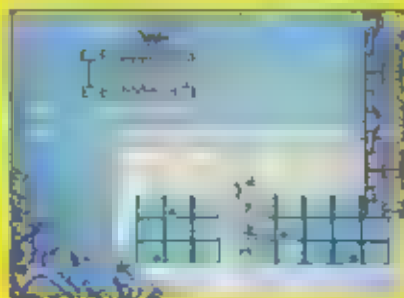
primeira vez, e cuidado com os sacos que



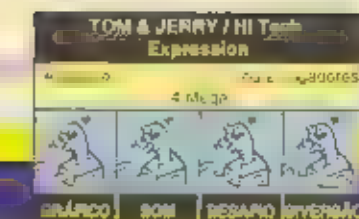
Dê o gato bobão ao Alce bolinhas nele
quando bolar a cara pra fora.

Canteiro de obras

Para chegar ao canteiro d'
obras, pule sobre as câmaras de pneus
e as se enchem com os pneus e
evadores. Desvie dos parafusos e das
goteiras. E fique esperto nas platafor-
mas mais largas, elas quase sempre



Comande o guindaste para baixo e vá pela
plataforma mais baixa.



Fábrica de brinquedos

Na fase dos brinquedos acaba com
robôzinhos, foguetes, tanques e avôes.
Luta os bloquinhos de encaixe e as bolas
vermelhas como apoio e transporte e
molinhas para pulo.

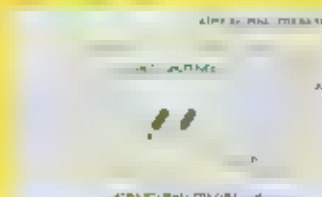
O fim dessa fase é um pouco
penteado. Tom fica atrás de uma
murada de blocos de encaixe, liberto
do robôzinhos com bombas. Apertar
três botões que acionam o bloquinho
roxo da plataforma de cima. Isso fará os
robôzinhos irem pra cima da Tom e

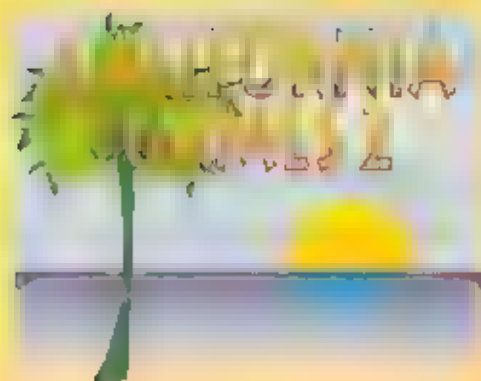


Há uma vida extra marcando na torre de
bloquinhos de encaixe. Pegue-a.

ITENS

	com dezes valem uma vida
	vale um coração para o life
	cor responde a dez bolinhas de ataque





Apesar da coincidência de nomes, este jogo não tem nada a ver com o de Mega Drive. Para falar a verdade, é até um pouco inferior. Os gráficos ficam devendo e o número de jogadores não passa de dois (na versão para Mega podiam jogar até nove participantes). As modalidades também são diferentes: skate, jet ski, body board, asa-delta e snow board (espécie de skate para neve). Apesar dos pesares, é um jogo que até vale a pena conhecer. Conforme você vai pegando a mão nos esportes e começa a barbarizar, os defeitos do jogo são esquecidos e tudo vira uma grande diversão.

Jet ski

É a modalidade mais fácil. O lance é seguir direitinho o trajeto, saltando nas rampas e apanhando os bagulhinhos que flutuam na água. E, claro, terminar o percurso no menor tempo possível.

MANOBRAR O JET SKI	R e L ou Direcional
SALTAR	A
APANHAR OS ITENS	B



Pegar os itens flutuantes pode exigir manobras complicadas. Não arrisque muito.

Asa-delta

Nesta prova é preciso decolar, atingir três alvos na água e pousar suavemente. Só decole quando a birla estiver toda esticada para trás. Vá baixando a asa devagarzinho até enxergar os alvos. Bombardeie-os rapidamente, suba até a faixa azul escura do céu e volte para o local de pouso.

DECOLAR	B
DIRIGIR A ASA	Direcional
LEVANTAR O BICO DA ASA	Direcional para a frente
LEVANTAR A ASA EM OLEO	Use ↑ solta e deixa o vento levar

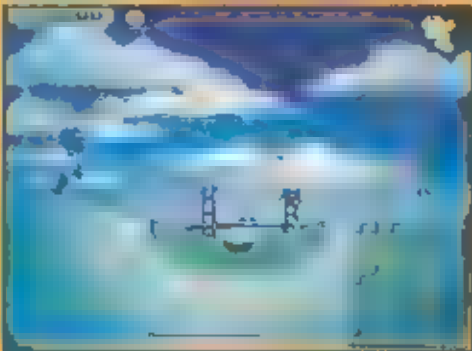


Não voe muito baixo para bombardear os alvos. Depois, será difícil subir.

Skate

O percurso da prova (que você vê no canto direito inferior da tela) é formado de half pipes e tunnels. Para ganhar muitos pontos é preciso pegar o embalo, não cair nenhuma vez e fazer o máximo de manobras radicais possível.

SUBIR/DESCER	Direcional para os lados
ROCK SLIDE	Chegando ao topo da parede, aperte A
INVERT	Chegando ao topo, aperte B
AERIAL	Chegando ao topo, aperte X+Y
360° NO TÚNEL	Quando tiver pego embalo, segure o Direcional para o lado



Se você fizer a mesma manobra várias vezes seguidas, ganhará bônus na pontuação.

Body board

A prova de body board começa numa onda, que deve ser aproveitada para o maior número possível de manobras. Depois que a onda arrebenta, você tem que desviar a prancha das pedras, estátuas e outros obstáculos fincados no mar. E chegar a salvo na praia.

GIRO 360°	Aperte R ou L
AERIAL	Aperte B + ↑
AERIAL COM 360°	Suba com ↑. Chegando no topo, aperte ↓
EL ROLO	Aperte B + ← para subir. No topo, aperte B + →
BATIDA	Suba com ↑ e desça com ↓



Não exagere na subida da onda, pois você pode cair para o outro lado.

Snow board



A competição começa numa via lenta descida de montanha, cheia de obstáculos. Na metade do caminho, você encontra um quarter pipe de neve para arriscar umas manobras radicais. Depois de barbarizar, saia do pipe e continue a descida, chegando até (estranho!) a praia.

AERIAL	Direcionais para o lado que quiser subir. Para descer, inverta.
PARADA NA BORDA	Direcionais para o lado e, na borda, aperte o A
BANANEIRA NA BORDA	Direcionais para os lados e na parada, o B



Procure fazer bastante pontos no quarter pipe, mas não descuide do tempo.

TETRIS 2 + BOMBLISS

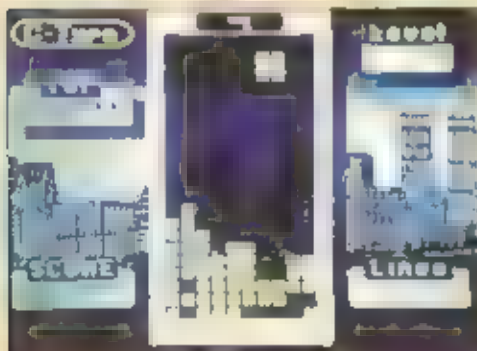
TETRIS 2 + BOMBLISS / BPS			
Estratégia		1 ou 2 jogadores	
4 Mãos			
			
GRÁFICO	BOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Tetris é um fenômeno. Desde seu lançamento para PC em 1987 o game de estratégia mais famoso do mundo já saiu para vários sistemas. Simples no funcionamento, mas com desafio constante e crescente, Tetris acabou também apaixonando os jogadores de PC, com a segunda versão que saiu em março de 91. E já virou clássica!!!

Em sua estreia para Super NES, Tetris 2 vem com uma surpresa a mais: Bombliss. É um simpático game de estratégia "inspirado" no primo famoso. A inclusão de Bombliss faz do cartucho uma opção muito interessante para quem curte games inteligentes, sem pancadaria e com muito raciocínio.

Tetris 2: as linhas móveis

Um mundo conhecido: Tetris original. A seguinte versão: polêmica no mercado. Mas não por causa do jogo em si. Se você é um jogador insensível não vai gostar muito de piorar a situação: ativamente o número de peças na tela, tornando quase impossível o que já parecia muito difícil. Portanto, a maior dica é não ficar marcando muito na hora de eliminar as linhas.



Essa tela é conhecida de todos. Pequenas quadradinhos caem de um céu imaginário e você tem de encaixá-los para formar linhas completas com o objetivo de eliminá-los. Simples, não?!

Bombliss:

dois games em um

Bombliss funciona quase do mesmo jeito que Tetris. Mas não tem "bomba" no nome à toa: as peças que formam as linhas são de dois tipos, normais ou com bombas. A manha é a seguinte: uma linha só é eliminada ao explodir. Ou seja, quando houver ao menos uma bomba na parada. Nada de completar uma linha sem nenhum ponto vermelho, hein?

Se você curte Tetris irá estranhar as peças de Bombliss. Retângulos de cinco quadradinhos, quadrados duplos com uma bomba a tiracolo e outras loucuras. Divirta-se!!!

Contest

É o modo de Bombliss que mais se aproxima de Tetris. O seu objetivo é limpar a tela toda toda. O modo "contest" é dividido em fases, que já começam com vários quadradinhos e algumas bombas na tela. Concentra-se nas bombas, pois quanto mais a bomba, mais o espaço. Lembre-se: as bombas explodem para o lado. Lateralmente: a tela explode!!



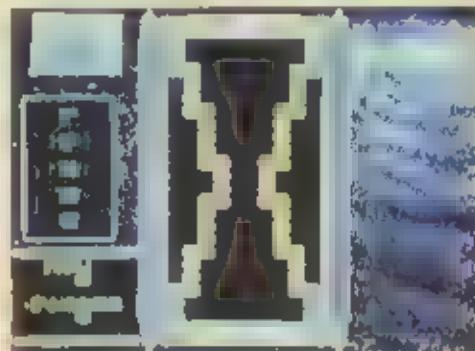
Coloque uma bomba em cima da outra. Elas aumentam de tamanho e quando explodem, fazem o maior estrago.

COMANDOS

Os comandos são configuráveis. A melhor solução é usar L para virar a peça para o lado esquerdo e R para o lado direito. Em qualquer caso, porém, ↓ abaixa as peças rapidinho.

Puzzle

Puzzle é o bom e velho quebra-cabeça. E haja cabeça para quebrar! Bombliss garante horas e horas de miolos fervidos. O seu objetivo é matar uma charada. A tela começa com várias peças, todas em lugares pra lá de estranhos. Você tem uma, duas ou três peças para limpar a tela. Cada fase apresenta um desafio diferente, tanto pela posição inicial das peças quanto pelo número de peças que o game lhe fornece para solucionar a rodada.



As peças de que você dispõe aparecem no canto superior esquerdo, na ordem exata de seu uso. Estude bem a posição dos quadradinhos antes de apertar os botões. Boa sorte! Você precisará.

WING COMMANDER

Sampa com o piloto. É um jogo muito louco para ostrar o poder de fogo da versão Arcade. Vá até a tela de abertura e aperte L, R, L, L e R. A palavra "Bingo" é o sinal de que o código funcionou. Delicie-se com os sons de tiros e mais tiros no segundo. Demais não?

SUPER SMASH T.V.

Teste de sons. Ouça os sons dessa sanguinária versão premium dos arcades. Vá até a tela de abertura e aperte L, R, L, L e R. A palavra "Bingo" é o sinal de que o código funcionou. Delicie-se com os sons de tiros e mais tiros e vozes digitalizadas.

LEMMING

Teste de sons. Ouça os sons curtos das músicas e os efeitos sonoros dos games, aqui vai mais uma pérola: na tela de abertura, segure Select e aperte Start. Pronto! Agora é só aumentar o volume e se ligar nas músicas desse game que já pirou muita gente.

O
HOMEM
ETERNO

CHAKAN

Chakan não é larí. Exige raciocínio, observação e persistência. Os cenários e trilha sonora são macabramente anárquicos. Mas o ponto alto do jogo é a quantidade de possibilidades de ataque e defesa do personagem. Ele tem 14 movimentos, 12 poderes especiais e 5 armas. Tá com tudo, hein?

Tudo começa no espaço, numa dimensão com quatro portais (veja o mapa). Ar, Fogo, Terra e Água. Atrás de cada portal existem três fases, cada uma com um objetivo. Sempre que você cumprir o objetivo de uma fase ou mesmo morrer, volta a dimensão dos portais. Será preciso zerar todas estas 12 fases, na ordem que você quiser, para terminar a primeira etapa do jogo: o plano Terrestre. Depois disso, Chakan precisa novamente visitar cada um dos portais e zerar mais 12 fases do plano Elemental. Só depois desta grande odisséia, nosso personagem poderá descansar para sempre.

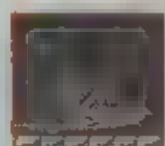
MOVIMENTOS



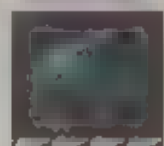
PULO DUPLO
Aperte C e não solte



MOVER ARMA 360°
Aperte B



ATAQUE RASTEIRO B + A



ROLAR NO CHÃO
Aperte B + A

CHAKAN / Sega



COMO SE DESENVOLVE O JOGO

Além das espadas, Chakan usa mais quatro outras armas com poderes diferentes apanhadas durante o jogo. As poções são adquiridas da mesma forma e, quando mltiplas, dão ao nosso personagem poderes especiais para enfrentar seus inimigos. Você tem vidas infinitas, pode acumular itens e entrar nas fases que quiser. Só não descuide do tempo, se ele se esgotar antes do final da fase, você volta para os portais e não fica com os itens que pegou naquela fase, sacou?

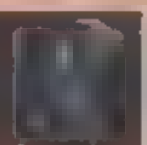
ARMAS



GANCHO



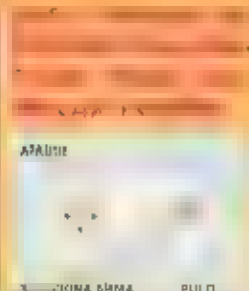
MARTELO



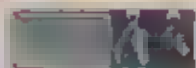
FOICE



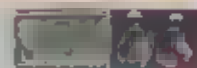
MAÇADO



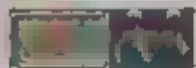
PODERES E POÇÕES



Faz Chakan ficar invisível



Faz você retornar à fase dos portais



Dá invencibilidade temporária



Causa uma explosão na tela



Deixa os inimigos mais lentos



Poder de fogo amarelo para a espada



Restaura sua energia



Poder de fogo azul para a espada



Inverte a ampolheta



Poder de raio azul para a espada



Dá força para pulos mais altos

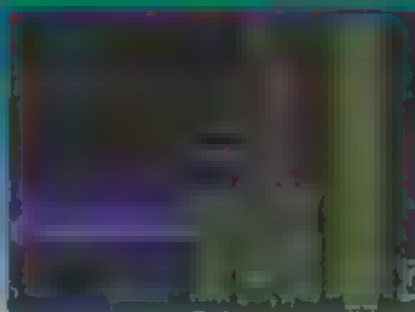


Poder de raio verde para a espada

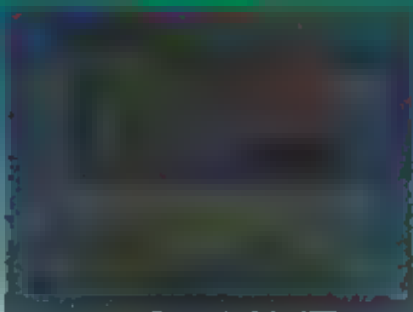
ESTRATÉGIAS PARA A PRIMEIRA ETAPA: PLANO TÁTICO

★ Aproveite as vidas ilimitadas e tenha um bom estoque de poções ★ Lembre-se: você pode entrar e sair dos portais e cumprir as fases na ordem que quiser ★ Comece o jogo zerando todas as primeiras fases. Depois, faça as segundas e acabe as terceiras no fim

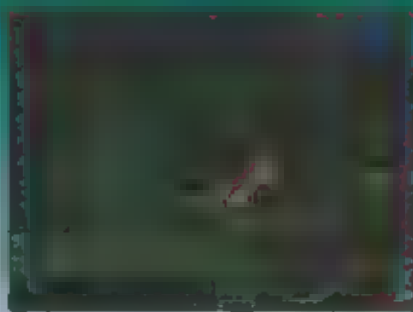
ÁGUA



Na primeira fase, você precisa pegar o gancho. Para apanhá-lo, detone a passagem cheia de cobras com a bomba.

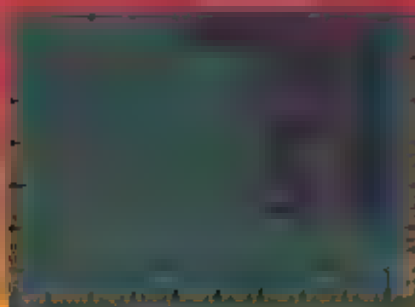


O objetivo da segunda fase é detonar o último polvo, o que fica mais em cima. Use a invencibilidade e pulos com giro de espada.

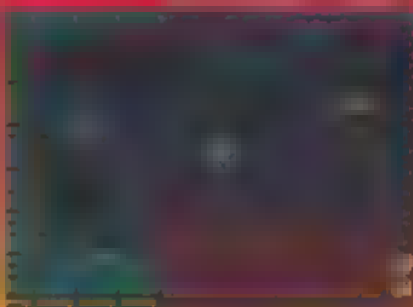


Na terceira fase está o chefe, que é uma serpente. Apele para a invencibilidade e espadas de fogo amarelo.

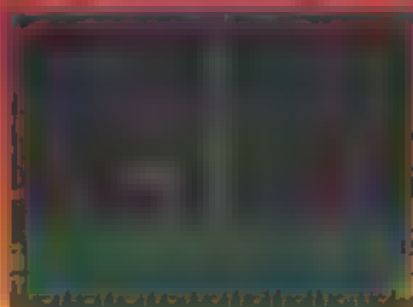
FOGO



Para pegar a folha, objetivo da primeira fase, você só precisa ir direto para o fundo da fase, indo direto.



A segunda fase não tem subchefes. Portanto, não se lecha. Escare as paredes e apanhe poções até acumular o suficiente.

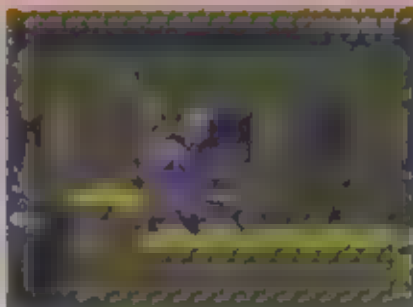


A esbanha número pode ser detonada com o poder da invencibilidade e espada de fogo ou raio verde.

AR



Vá direto para cima e detone o último minotauro. Com isso, uma porta à direita se abrirá e você pegará o martelo.



O minotauro, agora de capacete, é subchefe da segunda fase. A melhor arma para ele é o fogo azul.



Na terceira fase, suba tudo pela direita até o último buraco caindo com →. Você cairá numa plataforma segura para enfrentar o dragão voador. Use invencibilidade e fogo amarelo.

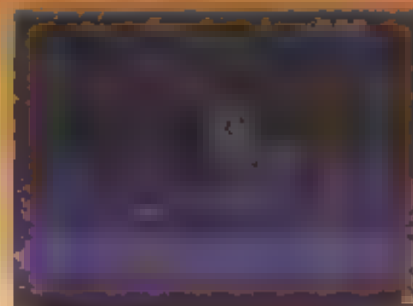
TERRA



Na primeira fase, uma aranha tenta impedir de pegar o machado. Mas não é preciso enfrentá-la, passe batido.



Use o raio azul para enfrentar o subchefe, que é este Dragão. Se não, apele mesmo para a bomba.



A aranha, chefe da terceira fase, é a mais chata do jogo. Mande bombas e termine o serviço com espadas de raio azul.



Demorou, mas chegou. A segunda versão do maior clássico de pancadaria da Sega já está nas lojas e locadoras. Valeu a pena esperar: são 16 Mega de memória com gráficos cristalinos e música de primoríssima em oito fases repletas de ação. E uma grande surpresa: a opção Versus Mode. Com ela você pode fazer um verdadeiro Street Fighter com o seu Mega Drive!

Na edição 24 você ficou sabendo dos principais golpes de cada um dos quatro lutadores. Aquilo foi apenas um aperitivo. Agora, além de outros golpes detonantes, AÇAO GAMES mostra os detalhes das oito fases da luta de Axel, Blaze e companhia contra o sr. X. Aperte os cintos e emburque nesta viagem.

Adam em apuros

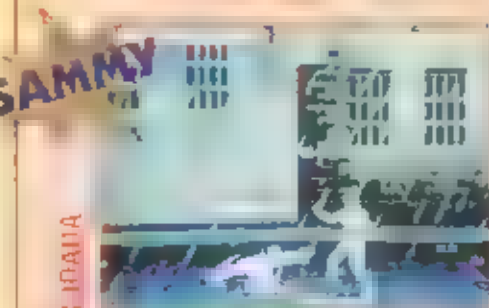
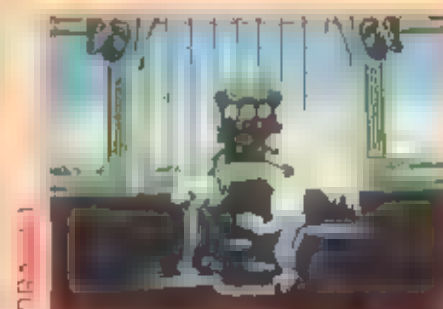
Streets of Rage 2 traz dois novos personagens: o grandalhão Max e o patinador Sammy. Os mais atentos devem notar a ausência de Adam, companheiro de luta de Axel e Blaze no game original. Adam foi raptado pelo maligno sr. X, o chefe da quadrilha mais temida do planeta. O poderoso sr. X também assumiu o controle do Departamento de Polícia. Resultado: a cidade virou um caos.

Axel e Blaze estão em uma situação muito delicada: seu melhor amigo está nas mãos do sr. X e a polícia, onde trabalham, também está dominada pela gang do crime. Decidem ir atrás do chefe e convocam duas pessoas para ajudá-los. Um deles é Sammy, irmão de Adam. Juntos, eles percorrem becos e ruas mais perigosos do que nunca.

Confira as oito fases do game, os golpes de cada lutador, os chefões e as manhas de *Streets of Rage 2*. Um game que já nasceu clássico e que, apesar do salgado preço de 70 dólares, está sendo disputado a tapa pelos gamemaniacos dos States.

OS GOLPES DE CADA UM

Na edição 24 a gente deu uma olhada na versão demo de *Streets of Rage 2* e mostramos três golpes de cada lutador. Confira agora mais dois golpes arrasadores de Max, Axel, Blaze e Sammy.





QUADRO COMPLETO DOS GOLPES DOS QUATRO LUTADORES

A mecânica dos golpes em *Streets of Rage 2* é igual para todos os lutadores. Ou seja, você deve apertar os mesmos botões para fazer os golpes, apenas o resultado é diferente. Assim, ao apertar B e C ao mesmo tempo, Max dá um coice e Blaze uma super rasteira de 360°. Este é apenas um exemplo. Confira a lista completa dos golpes de cada um e torne-se um expert no assunto!

COMANDOS	MAX	AXEL	BLAZE	SAMMY
B várias vezes seguidas	tres socos e uma martelada	tres socos e dois chutes	dois socos, uma cotovelada e um chute	dois socos, um chute e uma voadora
Segure B e solte		chute alto	chute alto	chute baixo
→ + B	rasteira	uppercut	cortada na cabeça	vôo rasante
B + C		soco no queixo	rasteira (360°)	orda, com ataque
Aperte C e B	martelada	chute vertical	chute na cara	chute duplo na cara
→ + C e B	chute na cara		voadora	voadora
C ↓ + B	cotovelada	joelhada	soco alto	patins na cara
B várias vezes seguidas	soco forte	joelhada e soco na cabeça	joelhada e jogada	duas cabeçadas e uma cotovelada
Espere um segundo e aperte B		cabeçada	jogada	cabeçada
→ + B várias vezes	duas joelhadas e uma cabeçada	quatro joelhadas	duas joelhadas e uma cabeçada	
Longe do inimigo: cole que o Direcional no seu sentido e aperte B ao mesmo tempo	enterrada	jogada para trás	jogada para trás	patins no queixo
Aperte C e depois B	esmagada total	esmagada	jogada para trás	jogada com ludo
GOLPES ESPECIAIS: Alguns golpes que usam magia. Quando usado, todo o fase é paralisado no Versus Mode, você pode lutar entre lutadores ou com magia. Os golpes especiais ficam impotentes se a energia ao ser usada. DIRECIONAL + A	rodada de braços	dragon punch	chute na cara	rodada
	comidinha	soco louco	magia	parafuso

OUTROS GOLPES

Sammy é capaz de dar um croquet. Com o lado do inimigo aperte B; Max é capaz de molar para pular em cima de um inimigo. Portanto, tente de achar um tempo para os dois golpes: aperte B para dar um soco na cabeça; ou B e depois C para pegar o inimigo do joelho e jogá-lo no chão.



VIDAS EXTRAS

Nada como fazer um belo estoque de vidas. Aprenda como descolar vidas em *Streets of Rage 2*:

20.000 pontos	1ª vida
50.000 pontos	2ª vida
100.000 pontos	3ª vida

A partir daí, a cada 100.000 pontos você ganha mais uma vida extra.



A black and white photograph showing a person in a dynamic, possibly dancing or acrobatic pose. The person is wearing a light-colored, patterned outfit. They are positioned in front of a dark, horizontal railing. The background is a bright, overexposed sky. The image has a grainy, vintage quality.

20



GRÁFICO SOM DESENHO INVENÇÃO

350° você pode escolher entre dois cavalos: os Blue e o Cavalo Negro. Cada um tem suas vantagens. Se escolher o Cavalo Negro, é um mexicano armado de ponta de lança e enfrenta perigos de todos os lados. Mas, quem escolher o Blue, seus perseguidores também são armados de ponta de lança e enfrentam perigos de todos os lados. 1 ou 2 players, você participa de cinco fases em que você vai enfiando o seu cavalo bandido. Até então, a única coisa que você tem que enfrentar são os cavalos de ferro e as pedras da estrada. A opção de jogo Multi tem que os jogadores vão abater entre si. E, no jogo, os controles do Joystick e do botão de Fogo.

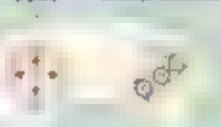
A aliança entre

Konami e Sega está a todo vapor. Além das clássicas que até então só estavam disponíveis para o sistema Nintendo, esta associação também começa a trazer bons jogos de arcades para o Mega Drive.

Sunset Riders é um deles: um autêntico bangue-bangue com saloon foras-dollet perseguições sobre um trem em movimento, munições, recompensas e munições, munições.

NAO SEGRE A DINAMITE POR MUITO TEMPO. USANDO O BOTÃO DE TIRO, JOQUE A LONGE ANTES QUE ELA EXPLODA EM CIMA DE VOCÊ

SOBRE



DESCER

Chies Scalpen

Paco Loco

Simon Greedwell

Richard Roses

Para capturar Simon, mande tiros no ar, no chão e depois abra fogo sobre o chefe.

O melhor lugar para enfrentar Paco Loco é do alto do vagão. Com o segundo jogador no vagão do meio, então, munição.

Onete chama para a briga em pleno cemitério indígena. É o para muito mas o se enfiado. Fique de longe para evitar as facadas e munição bala.

Richard luta contra o chefe no fundo do saloon. Use as balas munições para destruir o chefe. É o munição de munição e munição. Use munição. Use munição. Use munição.

FASE DE BÔNUS



Em todas as fases, você vai encontrar estrelas douradas. Pegue as anéis que elas toquem o chão. Se conseguir isso, você vai para uma generosa fase de bônus.

Disance e segure a carruagem e apanhar todos os presentes que a mocinha atrai pra você.

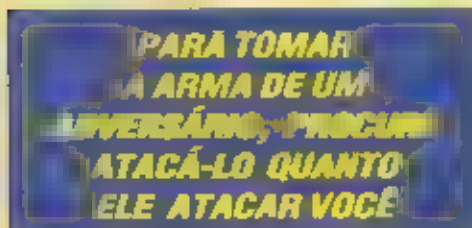
ROAD RASH 2

O que é bom merece bis. Road Rash, com suas corridas cheias de velocidade e malandragem, ganha uma segunda versão com muito veneno e várias novidades. O game volta com gráficos mais caprichados, novas pistas desafiadoras mais invocados e máquinas poderosas. Mas a principal diferença em relação à primeira versão é que, agora, você pode jogar em dupla.



Máquinas nervosas

Logo nas primeiras voltas, a gente percebe que o jogo está mais agressivo. As motos rogem nervosamente aos comandos, estão mais difíceis de dirigir. Os adversários não dão moleza. Mesmo quando ultrapassados, vêm pra cima de você e não querem nem saber. Nas brigas para tirar os adversários da pista são usados chutes, socos e armas (porrete ou corrente). O golpe mais sujo, porém, é grudar na moto do oponente e agarrá-lo pelo cangote. A moto vai e o cara fica estatelado no asfalto. Este golpe é uma das novidades do jogo.



ROAD RASH 2 / Electronic Arts

Corrida	8 Mega	1 ou 2 jogadores	
			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	INVENÇÃO



A primeira pista do jogo, com o nome de "PAUPER".

Escolha sua moto

Agora você tem muitos modelos de motos para escolher. Elas estão divididas em três classes. As do tipo Ultra Light são as mais rápidas. As Nitro têm um motor mais potente. E as Super bikes são as mais resistentes e estáveis. Em cada classe, você conta com cinco opções de motos com diferentes níveis de potência, o que dá 15 motos no total.



Uma das opções de motos disponíveis no jogo.

Desafios

O funcionamento do jogo continua igual ao da versão anterior. Desafiando outros pilotos em sucessivas corridas, você tem que lutar pela vitória. Conseguindo bons resultados, você vai juntando grana e, assim, consegue comprar motos melhores. Mas para vencer não basta correr mais. É preciso lutar para manter-se na corrida pois seus oponentes tentarão tirar você do páreo com socos, pontapés e porradas capazes de derrubá-lo da moto. E como se não bastasse, a polícia ainda fica no seu pé.

EVITE
A TODO CUSTO CAIR
DA MOTO PORTE DA POLÍCIA.
SENÃO ELES TÊ LEVAM EM
CANA, A CORRIDA ACABA
E VOCÊ AINDA TEM QUE
PAGAR MULTA.



Nas corridas, você tem que evitar a polícia.

Pistas

A Electronic Arts investiu legal nos cenários do jogo. As pistas estão mais bonitas, árvores, montanhas, canyons, casas, animais e até nuvens enfeitam o ambiente das corridas. Com isso, conseguem fazer cenários bem típicos para o Havai, Arizona, Tennessee, Alaska e Vermont, onde rolam as corridas. O traçado das pistas também está bem trabalhado, com muitas curvas, rampas, cruzamentos, lombadas.



As pistas do jogo são muito bonitas.



BRECA

ACELERA

PIGSKIN FOOTBRAWL

Imagine como seria o futebol americano jogado na Idade Média. Além de usar armadura, os homens daquela época não eram de muito papo. saiam logo na porrada Pigskin Footbrawl é isso: um torneio de futebol americano medieval, onde vale tudo para ter a bola e marcar gols.

Siga o líder

O único personagem que você controla é o líder da equipe — o carinha que usa o capacete. Se ele atacar, todos atacam. Se defender, a galera recua. Mesmo que ele esteja fora da cena no momento, os outros membros do time vão comportar-se da mesma forma que o capitão.



Jogo sujo

Em algumas situações, as pedras são cheias de obstáculos. Se você não olhar por onde anda, pode dar de cara com pedras, terminar espetado nos olhos de uma aranha ou até mesmo ser morto. No entanto, quando estiver pintando as pedras, você pode usar as pedras para tirar definitivamente os adversários da jogada. Em poucos segundos só restarão ossos do cara, mas o jogo repõe jogadores perdidos.



SUPERSONIC, COM TODAS AS ESMERALDAS NA FASE 1

A moçada está ficando louca com Sonic 2. Todas as dias cartas e mais cartas chegam à redação de Ação Games pedindo dicas do game mais rápido do planeta.

Desde a edição 21, quando demos as primeiras imagens do jogo, temos publicado matérias completas e dicas para as três versões desse game incrível. Na edição 26, por exemplo, você ficou sabendo como acumular 99 vidas. Agora, você vai ficar sabendo como pegar todas as sete esmeraldas logo na Fase 1. É ainda fazer Sonic virar um Supersonic AMARELO e mais rápido ainda, ele voa, escoa paredes, faz as maiores loucuras. É fico INVENCÍVEL!!! Veja como arrasar com Supersonic.

O truque

Logo de cara fique sabendo que é preciso um parceiro para jogar, senão é quase impossível executar o truque.

- 1 - Comece o jogo, pegue pelo menos 50 argolas e entre na fase de bônus.
- 2 - Pegue a quantidade de argolas que o game mandar para conseguir a primeira esmeralda. É fogo! E sem um parceiro jogando com a Tails não dá pé, é muito difícil.
- 3 - Vai aparecer a tela com as esmeraldas. Daí aperte Reset, vá para o item Options e escolha Start de novo.
- 4 - Repita a operação mais seis vezes, pegue 50 argolas, vá para a fase de bônus e consiga todas as argolas. Reset, e assim por diante. Você verá que o desafio é cada vez maior.
- 5 - Depois de pegar as 7 esmeraldas, aperte A, B, ou C para que Sonic vire o Supersonic.

Tempo limitado

Mas atenção: cada argola vale um segundo de Supersonic. Ou seja, se as suas argolas acabarem, um abraço. Mas tudo bem: você pode coletar quantas argolas quiser mesmo quando já estiver amarelo. Portanto, trate de pegar o maior número possível de argolas para prolongar seus poderes.

Só um toque: Você deixa de ser Supersonic por dois motivos: quando completa a fase ou quando suas argolas acabam (pois o seu tempo acaba junto).

Depois de pegar as sete esmeraldas você pode se transformar em Supersonic quantas vezes quiser. Mesmo morrendo mesmo usando seus Continues. Vale até começar de novo, desde que você respeite a sequência: Reset, Options, Start.





MEGA MAN 5

Pode ser um sonho para muitos ou um pesadelo para alguns. Mas o já eterno Mega Man está de volta na sua OITAVA aventura. Isso mesmo, três versões para Game Boy e mais as cinco para Nintendinho. Como a Capcom não brinca em serviço, Mega Man 5 é tudo o que um game da série do homem-robô deve ser. São oito personagens novos e muitas fases longas e difíceis.

A história por trás de Mega Man 5 é a seguinte: Dr. Light, o inventor de Mega Man, criou também o robô Protoman para ajudá-lo. Mas Dr. Wily enlouqueceu Protoman e mandou-o sequestrar o próprio Dr. Light. Depois, criou oito novos robôs para dominar o mundo. A missão de Mega Man é destruir os robôs, chegar até Protoman, para fazê-lo voltar à realidade e, finalmente, enfrentar Dr. Wily para libertar seu criador, o Dr. Light. Complicado como sempre, não é?

Oito robôs, 16 fases

Guarde o nome dos seis oito novos inimigos: Charge Man, Napalm Man, Gyro Man, Stone Man, Crysta Man, Wave Man, Star Man e Gravity Man. Cada um com características específicas e pelo menos uma arma mortal. Com esses novos personagens a saga Mega Man já conta com 40 robôs esquisitos. Haja imaginação!!

O esquema do game não é nenhuma novidade para os fãs. Primeiro, você enfrenta os oito robôs na ordem que bem entender. Cada vitória fornece uma ou duas armas do inimigo derrotado.

ENFRENTANDO OS OITO ROBÔS

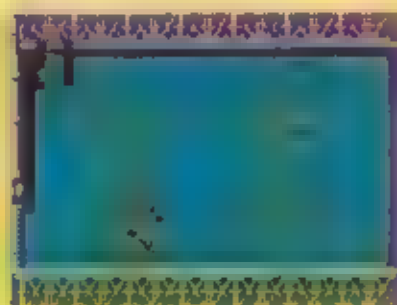
Veja como enfrentar os oito inimigos na ordem que bem entender. Aprenda a usar a Star Crash e a Gravity Hold. Cada vitória fornece uma ou duas armas do inimigo derrotado. Cada vitória fornece uma ou duas armas do inimigo derrotado. Cada vitória fornece uma ou duas armas do inimigo derrotado.



Starman

ARMAS: Star Crash/Super Arrow

Comere enfrentando Starman, ele não parece de derrotar, mas, ao o tempo todo pulando, você ataca a letra M, da palavra Mega Man V, inimigo caçase. Não deixe de pegá-la para conseguir a arma Beat no final.



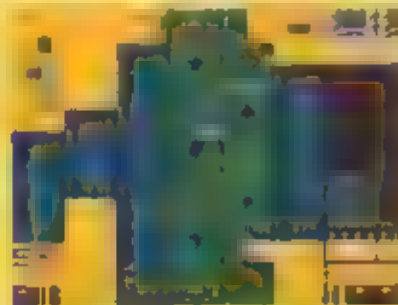
Acertar Starman quando sua roda de estrelas não estiver ativa. Use o tiro normal e fuja de seus ataques constantes.



Gravity Man

ARMA: Gravity Hold

Use a Star Crash, a arma que você conseguir com Star Man, para derrotar Gravity Man rapidamente. Como letra M, a guarda, a letra e a letra. Como letra M, a guarda, a letra e a letra.



Não deixe de pegar a letra M. Dê uma olhada nestas setas, elas invertem tudo. Se você está de pé, fica de ponta-cabeça e vice-versa. Uma verdadeira loucura.



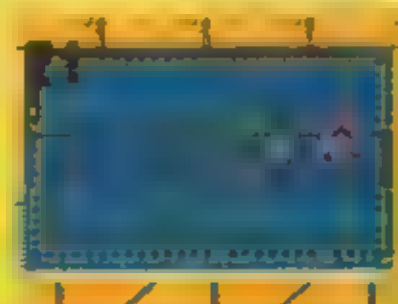
Gyro Man

ARMAS: Gyro Attack/Rush Jet

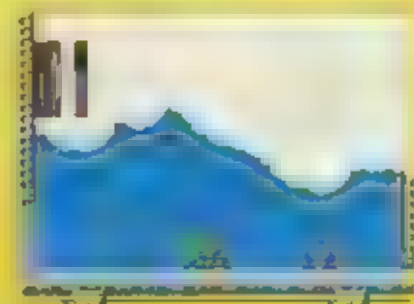
Um enorme scroll vertical, dá o tom desta fase, que se passa no azul do céu. Se você já se igor, adivinhou, terá que usar a Gravity Hold, arma que conseguir com Gravity Man, para acabar com Gyro Man. Ah, a letra A aparece aqui.



Esta galinha mecânica é meio boboca. Mas é uma grande fonte de vidas extras. Fique embaixo, atirando sempre. Vidas surgirão. Acumule pra valer, OK?



Gravity Man é espertinho: ele controla a gravidade. Use a Star Crash sem parar. Se ela acabar, utilize sua arma normal.



Gyro Man tira os discos das costas e atira em você como um helicóptero. Fuja de seus ataques e use a Gravity Hold.

ITENS ESPECIAIS



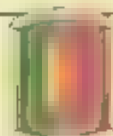
aumenta o nível de energia



aumenta o poder da arma



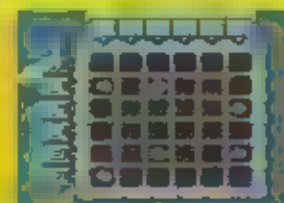
enche energia e poder das armas



recarrega energia



vida extra



do, aumentando o seu poder. Ainda nesta primeira etapa você descobre uma passagem a cada vitória. Após derrotar os oito robôs, você vai para dois castelos.

De início são quatro fases no castelo do Protoman. Depois chega a hora da verdade: o castelo de Willy. Mais quatro fases com direito na terceira a enfrentar todos os robôs novamente. O final desta verdadeira epopeia é o confronto final com Willy. Se você conseguir sobre as dezesseis longas fases de *Mega Man 5*, para jens. Não será fácil!!

Clássico Melhorado

Mega Man é um dos maiores clássicos da história do videogame. E com *Super Mega Man* para Super NES, prometido para dezembro, serão nove versões no total. Um recorde.

Mega Man 5 é um clássico aprimorado. Os gráficos são bem definidos apesar dos boneros serem pequenos demais. A música, ainda que um pouco chatinha, não faz feio. O jogo é demais além de super difícil. Ame-o ou odeie-o, não há como negar todas as versões de *Mega Man* fazem parte da qualquer reavaliação dos clássicos.

ARMAS ESPECIAIS

Se derrotar o chefe, você vai ganhar uma arma. Mas uma arma é especial a Beat. Para conseguir, passe todas as letras que formam a palavra MEGA MAN V. Existe uma letra em cada uma das oito primeiras fases. A Beat é o melhor amigo: um peixinho que se transforma em uma bomba viciada. Mas não é porque ele persegue os adversários que o jogo é fácil.



Crystal Man

ARMA: Crystal Eye

Uma fase muito bonita cheia de cristais e neve. Uma sequência de cristais logo no começo da fase com um código. Decore a ordem certa.



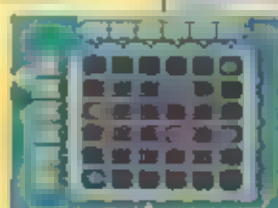
Use o Gyro Attack para derrotar Crystal Man em dois tempos. Ele pula sempre. Por tanto nada de moleza. Ata que intenso.



Charge Man

ARMA: Charge Kick

O chefe é muito rápido. Use o Gyro Attack para derrotar Charge Man em dois tempos. Ele pula sempre. Por tanto nada de moleza. Ata que intenso.



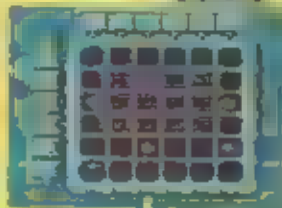
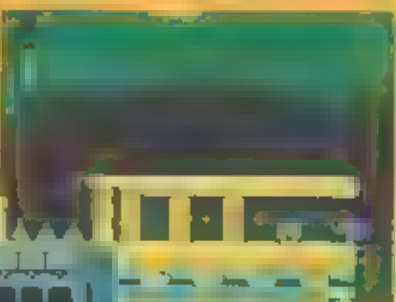
Charge Man é alucinado. Atira e joga logo pela chance. Use a Power Stone pois ao passar por você o chefe perde energia.



Napalm Man

ARMA: Napalm Bomb

Uma fase muito bonita cheia de fogo e lava. Uma sequência de letras logo no começo da fase com um código. Decore a ordem certa. Use a letra N. Não tente pegar o Napalm Bomb. É o melhor jeito de descolar a letra.



Use a arma Crystal Eye para acabar com o chefe. O famoso Napalm Man.



Wave Man

ARMA: Water Wave

O chefe é muito rápido. Use o Gyro Attack para derrotar Wave Man em dois tempos. Ele pula sempre. Por tanto nada de moleza. Ata que intenso.



Use o Charge Kick para acabar com o chefe. Só uma dica: ela é acionada como a rasteira. Wave Man fica pulando na sua frente. Seja rápido e frite seus miolos.



Stone Man

ARMA: Power Stone

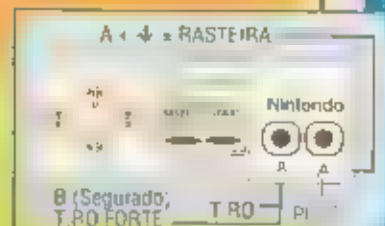
Muitas montanhas, geleiras impressionantes e uma letra G bem escondida. Use a Power Stone para abrir a passagem secreta e achar a letra G.



Acerte a pedra (embaixo) para abrir a passagem secreta e achar a letra G.



Deixe as Napalm Bomb e corra de Stone Man. É o jeito mais fácil de acabar com ele.



CASTELO DE PROTO MAN

São quatro fases de desafio crescente a bordo do castelo do irmão revoltado de Mega Man. Confira o que fazer em cada uma

FASE 1

Observe a sequência das plataformas que aparecem e somem. Decore direitinho para não morrer e conseguir chegar ao tanque verde



Este tanque verde é o chefe da fase. Use a Water Wave sem parar. Seja rápido!

FASE 2

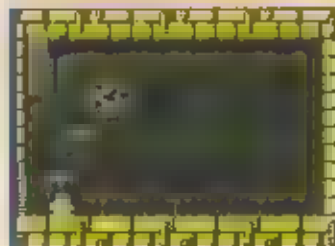
Suba com tudo para a esquerda usando o campo de força do Star Man para se livrar dos obstáculos. Um robô irado o aguarda no final



Este robô tem um campo elétrico que o protege de tudo. Use a Crystal Eye para despachar este chato para sempre do seu caminho

FASE 3

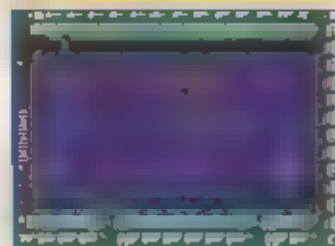
Um grandão meio bobão é o primeiro inimigo da fase. Espere-o no canto e solte uma Napalm Bomb. Use o cachorro para subir e chegar ao chefe



Ele é logo. Ou melhor, gelo. Este chefe congela seus inimigos até a morte. Fique bem longe dele e use a Beat. Prontinho!!!

FASE 4

Proto Man em dose dupla? Mais ou menos. O primeiro que aparece não é o real. O verdadeiro Proto Man surge à esquerda, ele já voltou ao normal, tirou o disfarce do outro robô e vai ajudá-lo com um tubo de energia



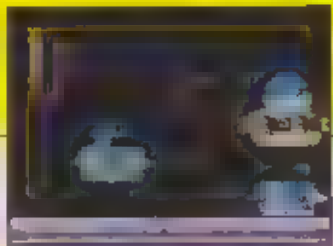
Para poupar dor de cabeça com este mítil farsante, basta usar a arma Beat. Mas tome cuidado: ele vai tentar atropelar você. Quando ele fizer isso, pule e ataque-o pelas costas

CASTELO DE WILLY

Mais quatro fases de pedreira pura! Logo de cara, tome cuidado para não ser esmagado ao deslizar. Haja fôlego: você enfrentará os 8 robôs!!!

FASE 1

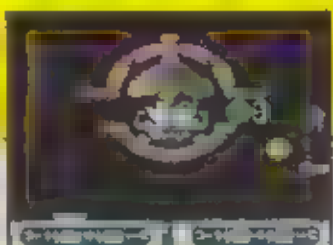
O inimigo dessa fase não é grande: é imenso. Confira como se livrar dele numa boa



Acerte a plataforma de baixo, suba para a do meio e vá até a de cima para atirar. Seu ponto vulnerável é a cabeça. Até que é fácil!

FASE 2

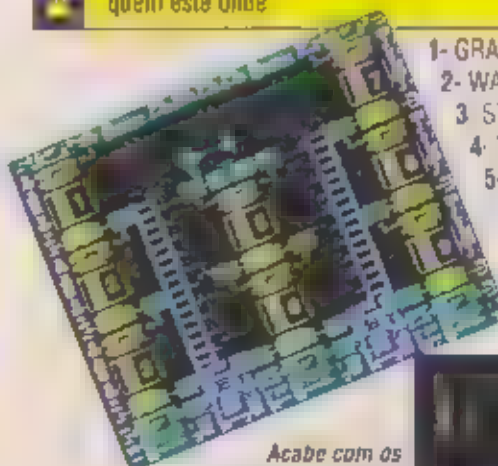
Que tal dar um mergulho? Pois é, chegou a hora. A fase inteira se passa dentro d'água



Acerte a chela colorida quando as portinhas estiverem abertas. O tiro normal já dá conta dela

FASE 3

Pesadelo total! Os oito robôs voltam e você precisa enfrentá-los um a um. Use a mesma arma da primeira parte do game. Ah, cada um fica escondido em uma porta diferente. Descubra quem está onde



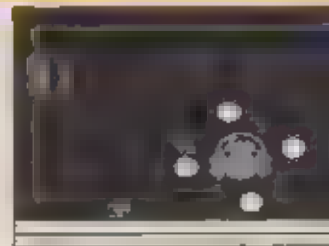
- 1- GRAVITY MAN
- 2- WAVE MAN
- 3- STONE MAN
- 4- WILLY
- 5- GYRO MAN
- 6- STAR MAN
- 7- CHARGE MAN
- 8- NAPALM MAN
- 9- CRYSTAL MAN

Acabe com os oito chefões. Só depois você enfrentará o Dr. Willy que está na porta 4. Use a arma normal, pule sempre e acerte-o na cara



FASE 4

O quê? Willy voltou? É, problema pequeno é bobagem. Use a arma Arrow bem na boca, ainda no começo



Fuja de seus ataques mortais e use a Beat. Willy aparece e desaparece em questão de segundos. Preste muita atenção: a Beat avisa o local onde Willy surgirá. Então, olho ligado e Beat nele

DELÍRIO TOTAL

PROMOCÃO

SUPERDICAS AÇÃO GAMES

Para participar basta enviar a sua foto, com o nome e endereço completos, para a Editora Abril Games, Caixa Postal 66.254, CEP 05388-970, São Paulo, SP. O vencedor será sorteado entre todos os participantes e ganhará um prêmio em dinheiro, além de uma viagem para o exterior.



E TEM MAIS: ACHOU GANHOU!

Preparesse para ganhar prêmios incríveis encontrando os valiosos brindes dentro dos envelopes de figurinhas, você ganha prêmios incríveis! Tem consoles Super Nintendo, jogos de games, camisas bonitas e jogos para você deixar a mão. Para receber seu prêmio, basta anexar a parte colante da sua figurinha de numeração a parte e preencher com seus dados completos. Depois panha num envelope e mande no correio para a PROMOCÃO SUPERDICAS AÇÃO GAMES, Caixa Postal 66.254, CEP 05388-970, São Paulo, SP. Pronto! 300 prêmios para você, só em cada edição. Participe hoje!

REGULAMENTO:

1. A Promoção Superdicas Ação Games é válida em todo o território nacional, pe milhar a participação de todas as pessoas que adquiriram a revista Ação Games.
2. Nesta e nas próximas 4 edições da revista Ação Games serão encartados envelopes contendo 4 cromas autocolantes cada um. Alguns destes envelopes vão trazer 5 cromas, sendo que eles vale um brinde.
3. Cada vale-brinde permite a seleção de um prêmio de acordo com o mesmo, não podendo haver troca de prêmios.
4. Encontrando um vale-brinde a concorrência deverá anexar a parte colante numa folha a parte preencher com seus dados completos, como nome, endereço, CEP, cidade, estado, telefone e RG do ganhador ou responsável e enviar para a "Promoção Superdicas Ação Games", Caixa Postal 66.254, CEP 05388-970.
5. O vale-brinde deverá ser guardado como comprovante. OBS: O vale-brinde traz também um número secreto para verificar se não há nenhuma dúvida. A concorrência deve guardar.
6. Os prêmios serão entregues via Correios Sedex acompanhado do AR (Aviso de Recibo) expedido junto a Empresa Brasileira de Correios e Telégrafos.
7. Os prêmios ficarão em exposição na sede da Editora Abril Games, Av. das Nações Unidas, 5777, Pinheiros, São Paulo, SP.
8. O prazo máximo para retirada dos prêmios será de no máximo 180 dias da data de encerramento em banca da edição.
9. Não serão válidos os vales-brindes que não apresentarem condições básicas para a verificação de sua autenticidade.



EDITORIA GAMES



GAUNTLET



Depois de ter saído para Nintendo 8 bits há mais de dois anos, Gauntlet finalmente chega para o Master System. Não que seja um lançamento muito importante. Tecnicamente Gauntlet é fraco: os gráficos não tem boa definição e a música é quase inexistente. Mas é mais um game de ação/estratégia para engordar a biblioteca de jogos para Master.

A sua missão é percorrer labirintos, pegar itens e achar a saída. Algumas caveiras e muitos fantasmas garantem a diversão do game. Mas eles não assustam: apenas acabam com você. Fique atento para pegar todas as chaves que puder. Sem elas você não consegue abrir paredes e, às vezes, nem achar a saída. Gauntlet é ideal para quem gosta de fuçar bastante e descobrir coisas escondidas.

Quatro personagens

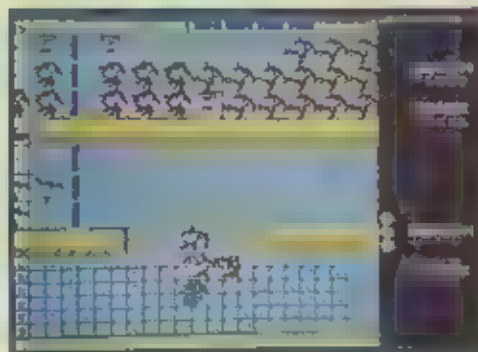
A sua primeira missão é ir às costas de vinte e dois níveis de jogo. Cada nível pode ser feito com quatro personagens diferentes: um guerreiro, um mago, um arqueiro ou uma valquíria. Todos são muito diferentes. A valquíria, por exemplo, é a mensageira de Odisseu.

todo o dia que aparece.

Apesar de os gráficos serem simples, Gauntlet é uma boa diversão. Um dos pontos fortes dos quatro personagens, porque seus labirintos são muito diferentes. Legal, não?



Pegue todas as chaves que conseguir. Mas não saia logo de casa. Pegue muitos itens. Eles serão importantes no futuro.



Cuidado com o cara verde. Ele gruda em você e tira muita energia. Fuja rapidinho. ok?

ESQUELETOS E FANTASMAS: JUNTOS PARA SEMPRE. ATIRE NO ESQUELETO PARA SE LIVRAR DOS FANTASMAS. É MUITO MAIS FÁCIL.

IMPOSSIBLE MISSION



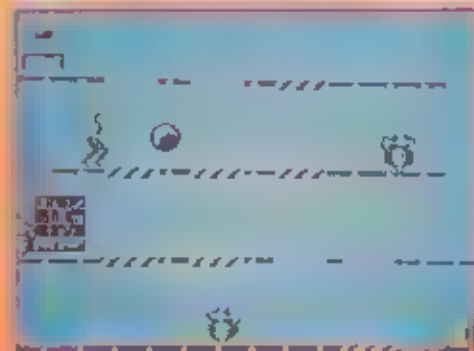
Robôs invadiram a terra. Você deve estar se perguntando: a que eu tenho a ver com isso? Aha! Sua missão é descobrir pistas para acabar com os robôs dentro de um labirinto bem complicadinho. E recuperar móveis, geladeiras e computadores.

Impossible Mission mistura estratégia com mecanismos típicos de RPG: ícones na tela para desvendar mapas, selecionar itens etc. É um game de visual legal, mas que leva um tempinho para ficar divertido. Uma boa pedida para quem curte um desafio.

A grande dica é ficar craque nos mapas e saber a localização dos elevadores. Importante, você não ultrapassa nem dá golpes para se livrar dos robôs. Mas precisa usar a cabeça para desvendar as pistas e recuperar os itens perdidos. Por sua estrutura diferente, Impossible Mission é um ótimo lançamento da Tec Toy.



Esta tela é a sua base. Oriente-se por ela antes de explorar os vários andares.



A bola vermelha o persegue. Não fique marcando, só não você dança sozinho.

OS ROBÔS NÃO SÓ PODEM TER INFORMAÇÕES IMPORTANTES PARA VOCÊ. NÃO SUMA O QUE SE VOCÊ NÃO ENCONTRAR O ÚNICO JEITO DE SE LIVRAR DELAS É PULANDO.

O que há de novo?



NOVA
Fm
89,7

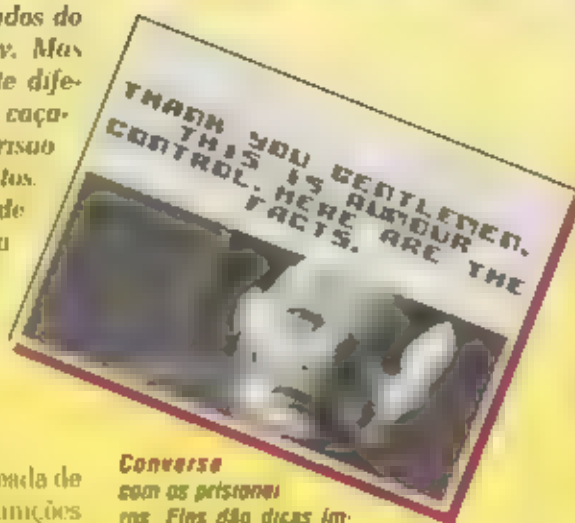
SAO PAULO

ALIEN 3

Os monstros bobões e cascudos do cinema invadem o Game Boy. Mas desta vez, num jogo totalmente diferente dos outros videogames. A caçada aos aliens escondidos na prisão Fiorina 161 é cheia de labirintos, quebra-cabeças e um toque de adventure. O jogo é mostrado na visão de cima e tem gráficos muito bem detalhados, que destacam a minúscula tenente Ripley e seus mungos mortais.

Caça aos itens

Sua aventura na prisão é recheada de itens. Primeiro, são as armas e munições: o famoso lança-chamas e rifle. Contudo, há também itens de defesa, como o escudo, que reduz os danos sofridos. Há também itens de cura, como a poção de vida, que restaura a saúde. Mas já viu? Não há um cartão de



Converse com os prisioneiros. Eles dão dicas importantes para você.



Não toque nos ovos dos aliens. Geralmente isso acaba mal.



Os ventiladores impulsionam você. Mas dois deles ligados, ao mesmo tempo, podem imobilizá-lo. Uma boa pedida é desligar os ventiladores para explorar algumas salas com



GAME GENIE

Até o Game Boy, quem diria, ganhou um Game Genie. O acessório acabou ficando quase do mesmo tamanho que o próprio console, mas tem um charme todo especial: vem com o livro de códigos embutido e com etiquetas para você grudar nos próprios cartuchos.

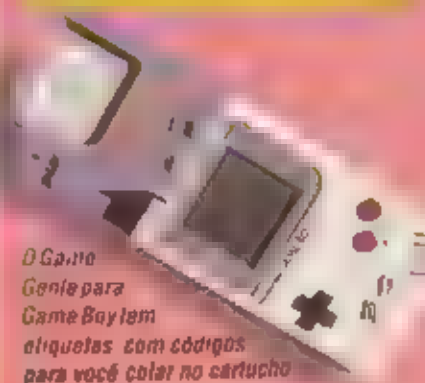
Como usar

Você já está cansado de saber como o Game Genie funciona, né? Basta acoplá-lo na entrada de cartuchos do seu videogame e, depois, encaixar o cartuchinho na entrada do acessório. Ao ligar seu Game Boy, aparece uma telinha com espaços para a digitação de códigos que dão vidas extras, energia infinita, tempo ilimitado e outras mordomias para você acabar o jogo com o pé nas costas.

O livrinho de códigos do aparelho também é incrível para 103 jogos do Game Boy. Em Prince of Persia, por exemplo, existem códigos para não morrer quando a reparar o tempo do jogo. Em Gremir, você pode conseguir vidas infinitas e invencibilidade. Em Castlevania, 2 dez das e energia infinita e tem mais.

ALGUNS JOGOS INCLUIDOS NO LIVRO

Super Mario Land ★ Tartarugas Ninja 2
★ Tetris ★ Mega Man 1 e 2 ★ Nemesis
★ Operation C ★ Pac Man ★ Snow
Brothers ★ Qix ★ Gadius ★ Star
Trek ★ Turrican ★ Dr. Mario Gounit 2



O Game Genie para Game Boy tem etiquetas com códigos para você colar no cartucho.



Todas as 103 códigos estão num mini-livro, que vem embutido no próprio acessório.



Na fase da mina você verá duas rampas. Siga pela da direita: é um atalho para o final da fase. Ah, basta apertar ↑ para subir na rampa

Versão Reduzida

Taz-Mania para Game Gear segue, em linhas gerais, o mesmo esquema da versão para Mega. Só que as cinco fases são muito mais curtas. Ao contrário do game para Mega, cada fase só tem um nível. Mas não vá pensando que é fácil: além dos vários desafios durante o jogo, são apenas cinco vidas e nenhum Continuar. Sem dó nem pena.

Aquele movimento muito louco que é a maior característica de Taz para Mega também rola no Game Gear. Basta segurar A para o Diabo sair rodando feito furacão na telinha. Só há um probleminha: como o nosso herói está bem pequeno, fica um pouco difícil controlá-lo como furacão.

Música repetitiva

Os gráficos desta versão para Game Gear têm boa definição, com cores apropriadas e cenários bem-trabalhados. Mas os personagens são muito pequenos, o que não deixa de ser um grande desperdício.

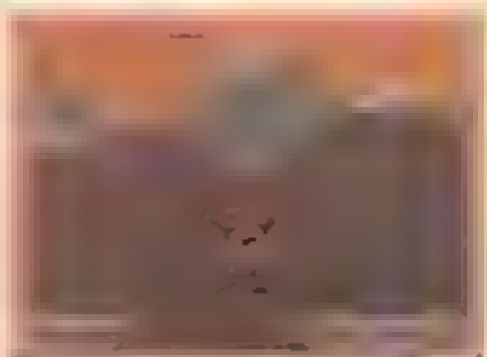
A música é uma história a parte: repetitiva e pouco inspirada, é bem chetinha. O melhor é colocar o volume no mínimo. Apesar desses probleminhas, Taz pode ser uma boa diversão. Especialmente para quem não tem um Mega dando sopa em casa.



Para te ajudar a jogar, aqui estão algumas dicas: 1. Não se esqueça de coletar as moedas. 2. Evite os inimigos. 3. Use o movimento de furacão para passar por obstáculos. 4. Não se esqueça de salvar o jogo.



Aqui você verá duas rampas. Siga pela da direita: é um atalho para o final da fase. Ah, basta apertar ↑ para subir na rampa.



Se você quiser saber mais sobre o jogo, consulte o manual que vem com o jogo. Ou visite o site: <http://www.tazmania.com>

CHUCK ROCK

Passwords - se você já está quebrando a cabeça com o desengano do Chuck recomendo pelo Taz Toy no Brasil relaxe. Anote estas passwords.

Fase 2: 7G00M

Fase 3: NN6E3

Fase 4: 84AKC

SPIDER-MAN

Pegue a chave (Fase Lizard) - depois de derrotar o lagarto (Lizard), vá para o extremo direito da tela e caia. A chave fica em uma plataforma, também à direita. **Livrando-se das armadilhas** - ainda na fase Lizard cuidado com o chão. Fique o menor tempo possível com os pés no chão. Ande em ziguezague pelas paredes para se livrar dos inimigos e suas armadilhas.

Controls

Griffiths, P. S. (1971)

At 386 SX, de 16 Mhz, monitor
padrão VGA. É compatível com placas



	indica seu trajeto da base até o primeiro ponto de referência na rota
	indica a rota para o alvo primário, ou seja, o principal
	indica a rota para o alvo secundário
	indica a rota de volta para a base

PROPULSÃO - quatro motores radiais
Wright Cyclone R-1820-87
FORÇA - 1200 Hp na decolagem
VELOCIDADES MÁXIMAS - 287 Milhas
hora a 25000 pés e 310 MPH em mergulho
RAZÃO DE SUBIDA - 540 pés/minuto
ALTITUDE MÁXIMA - 35 600 pés
AUTONOMIA - 2000 milhas
TRIPULAÇÃO - dez
ENVERGADURA - 103 pés
COMPRIMENTO - 74 pés
ALTURA - 19 pés
PESO VAZIO - 34 000 libras
PESO CARREGADO - 65 500 libras
ARMAMENTO - 12 bombas de 500 libras
Browning M-2 e 8.000 libras em bombas

COMANDOS

B-17 Flying Fortress tem um grande numero de comandos. Veja as teclas dos principais

B - aciona os freios	I - painel de instrumentos
D - aciona compartimento de bombas	M - muda do manual para automatico
F - aciona os flaps	O - aciona mira de bombardeiro
G - aciona o trem de pouso	U - destrava a arma



TECLAS



COMANDOS

◆ Consulte sempre o mapa de voo, mas evite mexer para que seu navegador não suspenda

◆ Socorra os feridos rapidinho. Se um tripulante morrer, você desperdiça todo o treinamento que ele recebeu

◆ Faça manobras ou aterrissagens com cautela, pois seu avião é lento e pesado



TECLAS



DESPACHAMOS
PARA TODO
BRASIL

BABY GAME

ATENDIMENTO PERSONALIZADO





TEMOS
OS ULTIMOS
LANÇAMENTOS

LIGUE JÁ:

☎ (011) 215.0374
63.0606

PREÇOS IMBATÍVEIS PARA MONTAGEM DE SUA LOCADORA

RUA GASPAR FERNANDES, 184 - IPIRANGA - SÃO PAULO - SP

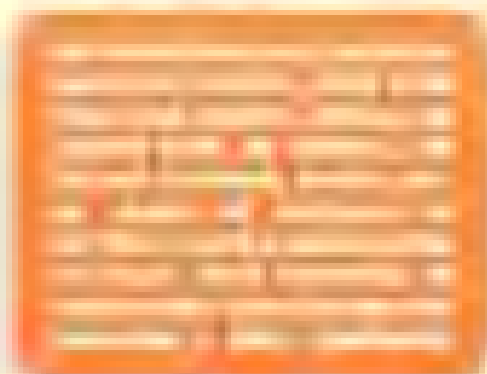
Luta		1 a 2 jogadores	
45 Mega			
			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

ROBO ARMY

Alô, fissurados em arcades de luta: a SNK, fabricante de arcades e do videogame Neo-Geo, preparou um game de porrada nota 10. Robo Army apresenta detalhes bem-sacados, personagens grandalhões som e vozes muito legais, magias arrasadoras e inimigos de arrepiar.

A história é a seguinte: num futuro distante, um cientista mecatrônico (especializado em robôs) cria um exército de andróides para dominar o planeta e exterminar a raça humana. Dominar o planeta ele já conseguiu. Só falta acabar com os humanos que sobreviveram. E não tem choro, você, sozinho ou com um amigo, deve evitar esta catástrofe, tentando massacrar uma rena de criaturas robotizadas.

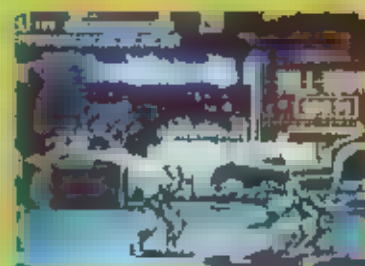
São dois lutadores a sua escolha: um cyborg (metade homem, metade robô) e um andróide. Os dois são muito bons, mas o primeiro é mais ágil. Você escolhe um dos dois no início e vai com ele até o final: não dá pra trocar no meio do game. Você só tem três Continues e nada mais.



INIMIGOS

Três tipos de inimigos menores vão persegui-lo durante todo o jogo: rônos (os mais fracos), pássaros (dificuldade média) e cachorros (são os piores). Com o cyborg ou com o andróide, você pode detoná-los com uma giratória ou dois socos certos. Ataque os robôs a qualquer momento, mas espere os pássaros descerem na altura do seu braço e acerte os cachorros quando pularem.

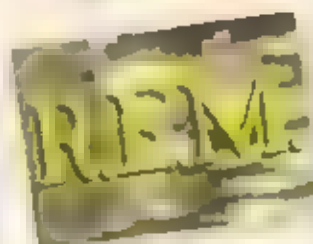
Para ajudar, o game fornece três tipos de itens. A bolinha dá um ponto no marcador de magia e o galão renova um ponto no life. A mãozinha ativa o carro (cyber metal), o melhor item do jogo.



CHEGOU A SUPERPROMOÇÃO

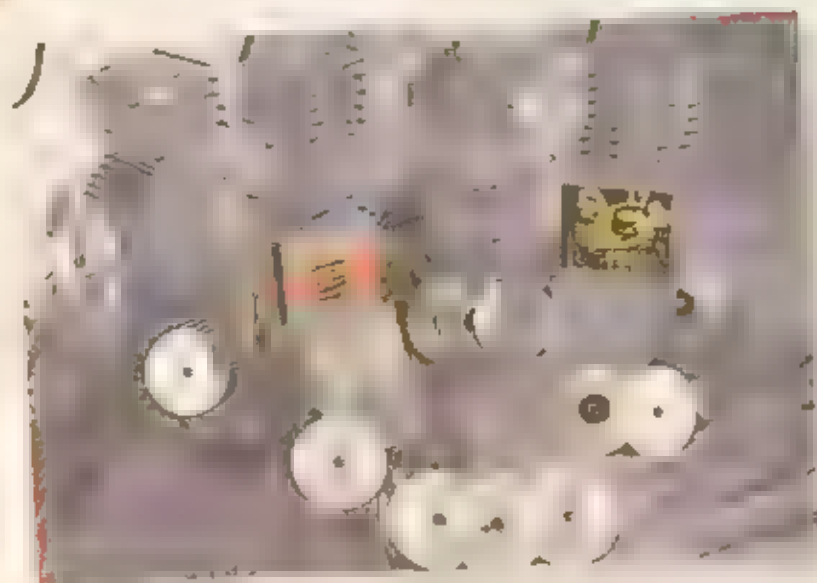
ROCK'N' PRÊMIOS

Você já sai ganhando com esta promoção
Abra o envelope que está em Bizz e ganhe
adesivos coloridos com símbolos das
maiores bandas de rock do mundo



**E MAIS:
ACHOU
GANHOU!**

São 3 000 CDs pra você
nesta superpromoção. Encontre
o vale-brinde e ganhe!



JÁ NAS BANCAS.




ED. GARA
AZUL

SE PACHAMINHO
PARA OOO
BRASIL
EM 48 HORAS

TEMOS UMA
GRANDE
VARIEDADE DE
FITAS

AÇÃO GAMES CLUBE



► **Phantom System com seis cartuchos**, três controles, pistola e adaptador. Mano inácio tel. (011) 256-6919 ou 257-6257

► **Mega Drive japonês transcodificado com um cartucho e dois joysticks**. Flávio Alexandre Peixoto tel. (011) 259-2233 e 2277

► **Cartuchos de Mega Drive e Game Gear**. Luiz Felipe V. Tavares tel. (011) 881-4492

► **Top Game Turbo VG 9000 com seis cartuchos e três joysticks**. Ghad Abdel Hak tel. (041) 254-1587

► **Os cartuchos videogame**. Alex Kidd in Miracle World, Assault City, Missile Defence e Olympic Gold. Sonia tel. (011) 743-4735

► **Mega Drive transcodificado com dois controles e cabo RF**. Eduardo tel. (011) 220-0792 e 132

► **Phantom System, um Game Gear e 18 cartuchos**. Thomaz Lira Gomes tel. (011) 231-0726

► **Dynavision com 21 jogos e dois controles**. Anderson Medeiros Costa tel. (021) 375-7206

► **Nintendo americano com adaptador**, 10 jogos e dois controles. David tel. (011) 564-1827

► **Master System com dois cartuchos**, dois controles e pistola. David tel. (011) 564-1827

► **Mega Drive japonês transcodificado com um cartucho e cabo RF**. Glaucio Jaji Okubi tel. (011) 457-7397

► **Mega Drive japonês com cinco cartuchos e dois controles**. Gláucia R. Carvalho tel. (011) 297-0054

► **Phantom System com 45 jogos**, dois joysticks e pistola laser. Eduardo Munhoz Noide tel. (051) 340-7850

► **Master System com três cartuchos**, dois joysticks, Rapid Fire, pistola e óculos 3D. Ronie Gilberto Hennich tel. (051) 564-1222 ou 564-1555

► **Cartuchos de Super Nintendo e Mega Drive**. Luis Roberto P. Quattrucci tel. (011) 256-6919 ou 257-6257

► **Mega Drive com um cartucho e um joystick**. Diogo Brandão Assis tel. (021) 228-3548

► **Master System II com um cartucho e um controle**. Filipe Tavares Maciel tel. (081) 326-2549

► **Super Nintendo completo**. Mateus Bonadiman tel. (054) 262-2333

► **Os cartuchos de Mega Drive**. Fantasia, Eswal, Space Harrier 2 e Shadow of the Beast. Tadeu Colens Ourvivo tel. (011) 889-0616

► **Mega Drive II nacional com quatro cartuchos**, dois controles e adaptador. Mano inácio tel. (011) 813-7300 e 279



► **Phantom System com cinco cartuchos por Mega Drive**. Glynton Nakashima tel. (011) 759-5593

► **O cartucho Pequena Sereia por outro de meu interesse**. Emanoel Elias Loze do Carmo. Rua Vinícius de Moraes, 81. Ideia CEP 35162-227, Patinga-MG

► **Phantom System com 15 cartuchos**, adaptador e pistola por CD Play com duplo deck e rádio AM e FM. Sérgio tel. (011) 286-2136

► **Turbo Game com três cartuchos e dois joysticks por Master System**. Antônio de Almeida Junior tel. (011) 33-3373

► **Master System II completo com dois cartuchos mais um controle**. Powertron por uma bicicleta. Mountain Bike. Fábio Dias Saima tel. (011) 957-9576

► **Os cartuchos Super Mario Bros 1 e Yo! Noid por Robocop e Total Recall**. Rodrigo de Almeida tel. (011) 204-3228

► **Master System II com dois joysticks por fitas de Mega Drive**. Oswaldo tel. (011) 887-0227

► **Microcomputador MSX 1.6 com drive**, 3000 jogos e aplicativos por um Super NES transcodificado com cartuchos. Nilton Pereira Junior tel. (0478) 22-2871

► **Master System III com dois joysticks**, dois cartuchos e pistola por Mega Drive. Thiago E. Motta tel. (051) 340-1661

► **Cartuchos de Mega Drive por cartuchos de Super NES**. Luis Eduardo tel. (021) 232-5368

► **Phantom System com três cartuchos e um Pense Bem por cartuchos de Mega Drive**. Ângela Lee tel. (011) 270-9196

► **Cartuchos de Mega Drive por outros de meu interesse**. Felipe de Medeiros tel. (021) 710-8903

► **Cartuchos de Mega Drive por outros de meu interesse**. Luciano da Rocha. Cirne Leal tel. (021) 71-1454

► **Phantom System com nove cartuchos**, adaptador e pistola por Master System com cartuchos. Sérgio E. Z. Silva Jr. tel. (065) 726-1840

► **Dois bicicletas**, uma BMX Superstar e uma ATN com 16 marchas, mais as edições 16 e 2 da revista Ação Games por um Super NES. Deliano Ygor Magalhães de Almeida/Rafael Gabriel Pavão tel. (098) 221-2434

► **Game Boy com um cartucho mais um Bit System com dois cartuchos e adaptador por Mega Drive**. Flávio Tadel Guedes tel. (071) 393-3275

► **O cartucho Kung-Fu, do sistema Nintendo por Mega Man 2 ou Super Mario 2**. Andrei Cezar Menin tel. (085) 521-2638

► **Phantom System com seis cartuchos**, dois controles, adaptador por Super Nintendo. Vinícius C. Monteiro tel. (031) 334-1742

► **Cartuchos de Super Nintendo por outros de meu interesse**. Márcio Matsumoto tel. (011) 842-6275

► **Master System com dois joysticks e um cartucho por um Dynavision III**. Franklin Alves tel. (011) 251-3236



RUA PORTO CALVO 214 -
BAIRRO OSVALDO CRUZ
SAO CAETANO DO SUL - SP
TEL/FAX (011) 743.3287

► O cartucho Double Dragon 3, do sistema Nintendo americano por Double Dragon I, Wesley A. Medeiros, tel.: (011) 743-5360.

► Bit System com três cartuchos por Master System. Marcos Macedo Júnior, tel.: (021) 710-2346.

► Phantom System completo com 14 cartuchos mais adaptador J72 por Super Nintendo, tel.: (011) 223-7144.

► O cartucho Super Mario World do Super Nintendo por outro de meu interesse. Edson ou Marcelo, tel.: (011) 204-7628.

► Phantom System com 10 cartuchos e adaptador por Mega Drive. Thiago Dias Souza, tel.: (071) 357-5803.

► Master System II com um cartucho, dois controles e pistola, por Game Gear com adaptador, pago diferença. Bruno P. Bettoni, tel.: (054) 222-5811.

► Bit System com sete cartuchos, dois joysticks e adaptador J72, por Mega Drive e cartucho,

pago a diferença. Fabiano Diniz Abdala, tel.: (027) 555-1589.

COMPRO

► As edições 1 a 13 e também os especiais da Revista Ação Games. Érico Murilo Silveira Simão, Rua Henriqueta Salvatore Giacometti, 263, CEP 04809-100, São Paulo, SP.

► Os cartuchos DJ Boy e Street Fighter 2, do sistema Nintendo. Nilton Pereira Júnior, tel.: (0478) 22-2871.

► Mega Drive com dois joysticks e cartucho. David, tel.: (011) 564-1827.

DESAFIO

► Desafio qualquer ser humano a me vencer nos jogos ToeJam, Taz-Mania e Fight Masters, do Mega Drive. Gustavo M. Serpa, tel.: (0242) 521-3159.

► Os Amigos da Sega desafiam qualquer pessoa no jogo Super Volley Ball, do Mega Drive. Clube

Amigos da Sega, Rua Ararape, 411, Vila Califórnia, CEP 03213, São Paulo, SP.

► Desafio o Almir a me vencer no jogo Street Fighter 2, do Super NES. Rodrigo N. de Barros, Rua Virginia Marcucy Garcia, 03, Vila Yolanda, CEP 06124-200, Osasco-SP.

CLUBES

STREET FIGHTER GAME CLUB — Rua Prof. José Franco, 205, CEP 09290, Santo André, SP. O nosso clube trabalha com os sistemas Super Nintendo e Mega Drive. Oferecemos aos associados um jornal mensal com dicas e lançamentos. Para associar-se, basta mandar duas fotos 3x4 para carteirinha e seus dados pessoais.

CLUBE ACTION GAME — Rua Dom José Barão, 1050, CEP 95084-100, Caxias do Sul, RS. Trabalhamos com os sistemas Neo Geo, Super Nintendo, Master System e Game Gear. Oferecemos jornal mensal com dicas quentíssimas. Junte-se a nós! Mande seus dados pessoais e uma foto 3x4 para carteirinha.

DICAS GAMES CLUBE — Rua Theodulos Mendes Malheiros, 339, Vila Santo Antônio, CEP 79500-000, Paranaíba, MS. Nosso Clube trabalha com os sistemas Master System, Nintendo e Atari, o nosso sistema de trabalho é de troca de dicas entre os associados e o clube. Para maiores informações ou associar-se basta escrever.



PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS

PLAY SCORE

ATENÇÃO !!!
DESFACHAMOS PARA
TODO O BRASIL
CEITAMOS TODOS OS
CARTÕES DE CRÉDITO.
INCLUSIVE POR
TELEFONE

**SOLICITE NOSSA
TABELA POR FAX OU
CORREIO!!!**

**PARA SUA MAIOR
TRANQUILIDADE,
TEMOS REFERÊNCIAS
EM TODO BRASIL**

**TEMOS UMA GRANDE
VARIEDADE DE
CARTUCHOS DA LINHA
NINTENDO
PARTIR DE US\$ 14,00**

MEGA DRIVE	RAMEN II	15.00	F1 SUP. DRIV. SUZUKI (ALT)	41.00	SUPER GHOUL'S GHOST	50.00
3 EM 1 (ESPORTE)	20.00	14.00	F ZERO	52.00	SUPER MARIO KART	63.00
AFTER BURNER II	21.00	19.00	FAMULA ADAMS	55.00	SUPER SMASH TV	50.00
ALIEN III	19.00	19.00	FATAL FURY (ALT)	55.00	SUPER SOCCER	52.00
ALPH STORM	18.00	23.00	FINAL FANTASY II	55.00	SUPER TONNIS	52.00
ALISA DRAGON	18.00	22.00	FINAL FIGHT	45.00	SUPER WRESTLEMANIA	55.00
AQUATY GAME	20.00	18.00	GEORGE FOREMANS (ALT)	50.00	TARTARUGA NINJA IV	65.00
BACK TO FUTURE	24.00	20.00	GOLDEN FIGHTER (ALT)	47.00	THE LEGEND OF ZELDA	53.00
BARCELONA 92	18.00	31.00	GRANDUS II	60.00	THE ROCKSTEER	50.00
BASISBALL	14.00	21.00	HOME ALONE	50.00	TOP GEAR (ALT)	38.00
BATMAN	15.00	25.00	KICK (ALT)	38.00	ULTRAMAN	55.00
BUDOKAN	22.00	19.00	JOB MAC (ALT)	40.00	UN SQUADRON	48.00
BULLS X LAKERS	18.00	21.00	JOE MADDEN FOOTBALL	61.00	UNIVERSAL SOLDIER (ALT)	43.00
BURNING FORCE	15.00	24.00	KING OF MONSTERS (ALT)	35.00	WORLD LEAGUE SOCCER	55.00
CALIFORNIA GAMES	15.00	19.00	LADON	50.00		
CAPITAO AMERICA	27.00	24.00	LEMMINGS	55.00		
CHUCK ROOCH	22.00	21.00	MAGIC SWORD (ALT)	44.00		
DECAP ATTACK	19.00	25.00	M. MOUSEMAN QUEST (ALT)	44.00		
DICK TRACY	15.00	19.00	METICAL NINJA	50.00		
DOUBLE DRAGON I	20.00	21.00	OFF ROAD	55.00	PRODUTO	US\$
DOUBLE DRAGON II	18.00	21.00	PAPER BOY	50.00		
E. SWAT	15.00	21.00	PARADISE (ALT)	39.00	ACESSÓRIOS	US\$
ELEMENTAR MASTER	15.00		PILOT WINGS	52.00		
ERASEST EVANS	18.00		PT FIGHTER	55.00	ADAP. MEGA DRIVE	15.00
EVANDER HOLLYFIELD	19.00		POWER ATHLETE (ALT)	48.00	ADAP. NINTENDO	5.00
F-32	19.00	57.00	PRINCE OF PERSIA	30.00	ADAP. S. FALCONS. NISSA	17.00
F 1 HERO II (S. NAKAGAWA)	18.00	45.00	RACING DRIVING	50.00	CONSOLE FY S. NISSA	27.00
FIGHTING MASTER	15.00	52.00	RAMMA MEIA (ALT)	26.00	CONTR. FY S. NISSA TURBO	27.00
GOLDEN AXE II	15.00	21.00	RIVAL TURF (ALT)	47.00	ESTUO II (CARTUCHO - CS)	3.600.00
GREENDOG	18.00	21.00	ROBODOP II	45.00	FORDE COLOR	CA 19.000.00
HEAVY NOVA	17.00	48.00	ROOD RUNS (PAPA) (EG-ALT)	44.00	JOYSTICK RYM. DRIVE	12.00
HOMIE ALONE	31.00	47.00	RPM RACING	55.00	RF PRIMEGA DRIVE	7.00
INORTAL	31.00	57.00	S. ADV. ISLAND (ALT)	47.00		
JAMES POND II	15.00	47.00	S. BOWLING (ALT)	40.00	APARELHOS	
JEWEL MASTER	33.00	43.00	SUPER MARIO FANT	70.00		
JOLIV	15.00	45.00	SM CITY	52.00	MEGA CD ROOM	410.00
KABUNI	15.00	45.00	SIMPSONS	50.00	MEGA DRIVE	175.00
KRUSTY FUN HOUSE	47.00	65.00	SIMPSONS (BART N MORE)	65.00	MICRO GENIUS (73-80)	50.00
MARIO LEMINX	16.00	36.00	SONIC BLASTMAN (ALT)	47.00	NEO GEO (SÉRIE OURO)	750.00
MC NISS	22.00	60.00	SPIDERMAN (ALT)	37.00	NEO GEO (SÉRIE PRATA)	450.00
PREDATOR	20.00	52.00	STAR WARS (ALT)	45.00	SUPER NESS (BABY)	180.00
		52.00	STREET FIGHTERS II (ALT)	55.00	SUPER NESS (COMPLETO)	250.00

**TEMOS UMA
VARIEDADE DE MAIS
OU MENOS 400
TÍTULOS COM FOTOS.**

Revendedores
autorizados capital e
interior:

Amauri Play-Center
Fortaleza/CE - (085)
224.7143

Space Invaders
Recife/PE - (081)
424.4328

Tecno Game
Macelô/AL - (082)
221.9994

**HORÁRIO DE
ATENDIMENTO:
9:00 ÀS 19:00
HORAS
2ª A 6ª FEIRA**

**TEMOS OS ÚLTIMOS
LANÇAMENTOS**

PREÇOS IMBATÍVEIS PARA MONTAGEM DE SUA GAME LOCADORA

AV. PAES DE BARROS, 3687 - V. PRUDENTE - SÃO PAULO - CEP 03115
FONE/FAX: (011) 63.2247 - 63.6202 - 272.2366 SUPORTE DE ATENDIMENTO (011) 570-9032



EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretor
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

ACÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos G. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montola
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Redator: Roberto Guimarães
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luisa Assunção Câmara
Colaboradores: Arte - Jusse José Filho, Simone Zucas, Revisão - Suzete Stimpel, Fotografia - Ivan Carneiro, Ilustração - Sérgio Carneiras, Assistente de Edição Fotográfica - Tadeu Cerqueira Pereira, Consultores - Christian Zahara, Little Richard, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioli, Mário Câmara Filho, Moashiro Sarna, Wagner P. Hernandez, Texto - Ivan David Silva.

PUBLICIDADE

Diretor: Rogério Rahier
Gerente de Contas: Miguel Castello
Supervisoras de Contas: João Jorge Rangel, Mara Gisela Magno, Oscar de Oliveira
Gerente de Vendas: Alair Machado
Contato: Nádia Lappas
Supervisor de Vendas (Rio): Eduardo Barros
Marketing Publicitário: Marta de Moraes
Correspondentes: Igor Assun, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ana Carneiro
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Gelli Penisoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. São Paulo Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 06389, telex: (011) 83178, fax: (011) 813-9115. Telegramas: Edilabril/Abri Press, Rio de Janeiro: R. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-80, tel: (021) 532-0313 (PA6X), telex: (021) 30890, fax: (021) 532-1488, CP 4816. Telegramas: Edilabril/Abri Press. Circulação desta revista: 2ª quinzena de fevereiro/93. Números atrasados: ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo.

ANER Associação Nacional de Publicações, São Paulo. Serviço ao assinante: tel: (011) 823-9222
Fotolito: Bureau Azul, Grafcolor, Fotoline Ltda.
IMPRESSÃO NA TIPOGRAFIA EDITORA DA EDITORA AZUL S.A.

**NÃO PERCA NA
PRÓXIMA
EDIÇÃO**

DADA A
DUAS
SEMANAS
NAS BANCAS

SNES
RANMA 1/2 2



O conhecido jogo de luta volta numa continuação com novos golpes, personagens e desafios

MEGA
ECCO, THE DOLPHIN

Um simpático golfinho vasculha as profundezas do mar em busca de seus amigos. O jogo tem gráficos bonitos e uma velocidade alucinante!



NES
ALLADIN

Saiba tudo sobre este revolucionário acessório que vai deixar os jogos do seu Nintendo baratinhos, baratinhos

ARCADES/NEO GEO
FATAL FURY 2

Já estamos debulhando este jogo e descobrindo golpes radicais pra você. Veja tudo na próxima edição!

SHOTS

A Nintendo está jogando pesado para acabar com a pirataria de seus cartuchos. Ela só lança Street Fighter 2 Champion Edition depois de resolver este problema, que causa um prejuízo de milhares de dólares. Veja na coluna dos nossos espíões internacionais

**ACÇÃO GAMES NÃO PRECISA
DIZER QUE É A MELHOR. SEUS
LEITORES JÁ SABEM**

**VOCÊ AINDA
PODE DESCOLAR
O SEU ÁLBUM
DA PROMOÇÃO
SUPERDICAS
AÇÃO GAMES**



Se você perdeu a edição 28 da revista Ação Games que trouxe o álbum Superdicas e o 1º envelope com adesivos, não se preocupe. Preencha o cupom abaixo com seus dados completos junto cheque nominal à Editora Azul S/A no valor de Cr\$ 25.000,00 e envie para Revista Ação Games/Depto. de Promoções à Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900. Você vai receber, em pouco tempo, o álbum e o envelope com adesivos em sua casa sem nenhuma outra despesa. Aproveite para completar a sua coleção!

Nome _____
Idade _____
Endereço _____
Cidade _____
CEP _____ Est. _____

REVISTA
ACÇÃO GAMES

STEALTH

Joystick de ultima geração com funções multiplas para Super NES

SELECT BUTTON: Seleciona o jogo

AUTO: O power auto fire permite até 12 disparos por segundo automaticamente, sem necessidade de precionar os botões de tiro.

CABLE: Cabo extra longo de 5 m para facilitar a mobilidade do instrumento

STICK: "Comando" de 3" com manivela bem dimensionada, permite 8 direções de controle

SLOW MOTION SWITCH: Para situações intensas o interruptor de baixa movimentação economiza a vida útil do aparelho.

• Cabo de 3,5 m
• Auto/ Turbo/ Slow independentes

• Botão anti-derrapante com chapa de aço sólida.
• Design futurístico persuasivo

6 **STAR BUTTON:** Para início e pausa do jogo.

7 **NORMAL:** Para velocidade normal de disparo.

8 **TURBO:** Para manutenção e repetição do poder de disparo.

9 **FIRE BUTTONS:** A, B, X, Y, L & R Botões côncavos de estrutura anatômica.



STEALTH Tem uma estrutura anatomica e características inovadoras unicas para jogar MACH 5



Brinquedos Laura

Completa linha de Super NES e MEGA DRIVE

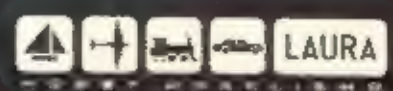
Telefones: Shopping Morumbi: (011) 535-5261

531-7293

Shopping Paulista: (011) 251-2818

289-1058

Tel. e Fax: (011) 578-3338



-Conheça nossa nova loja de Robby Modelismo
Shopping Morumbi - Av. Roque Petroni Junior, 1.089
P/ Lazer - Loja 26-A - Tel.: (011) 542-1226

SUPER

LANÇAMENTOS

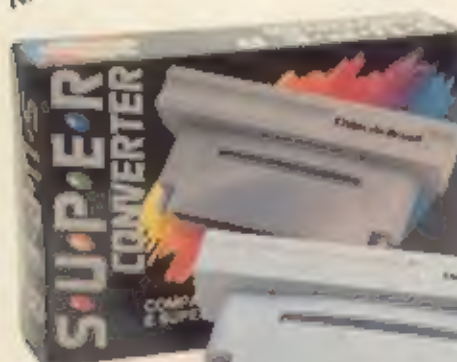
MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS



SUPER PRO

- Compatível com SUPER *NINTENDO e SUPER *FAMICOM
- 8 controles de TURBO com duas velocidades para os botões A, B, X, Y, L e R
- Exclusivo DESIGN ergonômico com total encaixe para as mãos
- Acionamento de SLOW-MOTION (Camera Lenta) através de chave

NAS LOJAS A PARTIR DE MARÇO



SUPER CONVERTER

- Permite o uso de todos os cartuchos do sistema NINTENDO 16 BITS no seu console Super *NINTENDO e SUPER *FAMICOM ou COMPATÍVEL
- Exclusivo sistema de EJECT para troca de cartuchos

SUPER CARTRIDGE

- Pode ser usado nos video games SUPER *NINTENDO, SUPER *FAMICOM e COMPATÍVEIS
 - Os melhores e mais atuais games com lançamentos simultâneos dos EUA e JAPÃO
- JÁ NAS LOJAS



Chips do Brasil

A VENDA NAS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS — VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644